

Las cuñas motrices como elemento motivador en la enseñanza online individualizada de ELE



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**MÁSTER PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO
LENGUA EXTRAJERA**

CURSO 2020-2021

Alumno: Víctor Sanz Calvo

Tutor: Cristina Vela Delfa

RESUMEN

Este trabajo presenta una reflexión sobre la incorporación de las cuñas motrices a la enseñanza individualizada de español como segunda lengua. Se persigue compensar la falta de motivación y fatiga de los alumnos que se encuentran en la etapa de la preadolescencia durante las clases en la modalidad online. Mediante estas cuñas, que aportan un breve componente motriz a las sesiones, se contrarresta la carga de estrés que ocasionan las largas horas frente a una pantalla. La aplicación de estas estrategias se orienta a la mejora de los tiempos de atención efectiva, teniendo en cuenta a las características individuales de los participantes, se fomenta la motivación y el aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVE

Enseñanza online, Cuñas motrices, Español como lengua extranjera, Motivación, Fatiga escolar, Preadolescentes.

ABSTRACT

This paper presents a reflection on the incorporation of compensatory motor activities to the individualized Spanish as second language. The aim is to compensate for the lack of motivation and the fatigue that the students suffer in the pre-adolescent stage during the online tutorings. Through these compensatory activities, which provide a short time motor component to the sessions, the stress load caused by long hours in front of a computer screen. The use of these strategies is aimed at improving effective attention times, taking into account the individual characteristics of the participants and the promotion of motivation and meaningful learning.

KEY WORDS

Online teaching, Compensation activity, Spanish as second language, Motivation, School fatigue, Preteens.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS.....	6
3. JUSTIFICACIÓN.....	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
4.1 Enseñanza de ELE online.....	11
4.2 La motivación.....	14
4.3 Metodologías lúdicas y motivadoras.....	16
4.4 Estudiantes en la pre-adolescencia y sus características.....	19
4.5 Planificación de la clase de ELE online.....	24
4.6 Cuñas motrices.....	25
4.7 Surmenage.....	28
5. METODOLOGÍA.....	31
6. VALORACIÓN DE RESULTADOS	33
7. PROPUESTA DE ACTIVIDADES.....	36
8. CONCLUSIONES.....	48
9. REFERENCIAS.....	51
10.ANEXOS.....	55

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Máster consiste en una reflexión mediante la que se genera una serie de pautas pro de la enseñanza de español como lengua extranjera de forma eficaz y motivadora. Debido a ello la propuesta que se desarrolla en las siguientes páginas se ha pensado especialmente para clases de ELE online en las que el profesor tenga un solo alumno, lo que generalmente se conoce como clases particulares. Podría aplicarse a clase grupales, pero en ese caso sería recomendable que se tratase de grupos reducidos ya que sus fundamentos requieren de una atención al alumno por parte del docente que, en otras situaciones, resultaría objetivo de modificaciones a fin de ejecutarse correctamente.

Estas clases online se adaptan a las necesidades específicas de cada alumno y se orientan a jóvenes estudiantes que cursen o tengan interés por el español como segunda lengua. Concretamente se focaliza en la etapa del desarrollo correspondiente a la pre-adolescencia, orientado a un margen de edades comprendidas aproximadamente entre 10 y los 14 años de edad por ser un momento crucial para el desarrollo personal y académico de los estudiantes. Esto es debido a que en esta etapa, desafortunadamente, es frecuente que los alumnos comiencen a mostrar reticencia por algunas áreas de conocimiento que se imparten en la escuela, y de nuestra labor como docentes saber actuar para contrarrestar este tipo de situaciones de la mejor manera posible. Para lograrlo el presente documento se ha estructurado de la siguiente manera:

- El trabajo comienza estableciendo los objetivos que se desean alcanzar con este documento. Se pueden distinguir entre objetivos marcados como generales y específicos.
- El siguiente apartado hace referencia a la justificación del tema elegido. En esta sección se recogen los motivos por los que se considera que este documento tiene la suficiente relevancia como para hacer un aporte significativo a la enseñanza del español como lengua extranjera en el contexto específico en el que se enmarca.

- Tras esto, para abordar este proyecto debidamente, se establecen unos elementos teóricos centrales a partir del estudio y análisis de diferentes aspectos que influyen en la adquisición de una segunda lengua. Estos datos aparecen en el apartado destinado a la fundamentación teórica. Algunos de los pilares sobre los que se desarrolla este apartado son: los tiempos de atención efectivos, la motivación, cuñas motrices etc. Para su elaboración se han utilizado fuentes bibliográficas como revistas, artículos, estudios y libros de distintos investigadores y autores en relación con el tema que desarrolla el trabajo.
- A continuación se explica la metodología. En este apartado se hace un breve análisis de los pasos seguidos para la elaboración del trabajo, la recogida de información y el desarrollo de la idea que forma del documento.
- Tras la exposición de la metodología se valoran los resultados obtenidos en la encuesta realizada a diversos docentes para después analizar la información recogida.
- Seguidamente, una vez que se ha obtenido la información sobre las que se basa el documento, se procede a la realización de una propuesta compuesta por breves actividades que hacen uso del elemento motor, conocidas como cuñas motrices. Este caso se crea un listado con un total de 23 ejemplos de estas cuñas. Se trata de una propuesta abierta a variantes y cambios para ofrecer a otros profesores una base sobre la iniciarse en el uso de este tipo de estrategias de enseñanza.
- Este apartado recoge las conclusiones obtenidas mediante el estudio y análisis llevado a cabo durante la realización del documento, en relación con las posibilidades que ofrece la puesta en marcha de las propuestas indicadas anteriormente.
- En las últimas páginas del documento se encuentran las referencias bibliográficas, en formato A.P.A, a las que se ha hecho referencia en las distintas partes que componen el trabajo. Para finalizar se recogen los distintos anexos.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo de fin de máster aboga por el fomento de un estilo educativo cuyo foco se centre en las necesidades del alumno, la motivación y la labor docente como facilitador de un ambiente adecuado para el aprendizaje, promoviendo la aparición de sentimientos positivos hacia el español como lengua extranjera que mejoren la adquisición de idioma de forma significativa. Para ello se han de tener en cuenta una serie de factores relevantes a la hora de favorecer dicha adquisición, los cuales deben formar parte del conocimiento del docente a la hora de llevar a cabo su labor en las sesiones, así como estrategias para su fomento. Teniendo en consideración estos elementos, se pondrán llevar a la práctica con la finalidad de lograr una serie de objetivos que se enumeran a continuación:

- Objetivos generales:

- Generar una serie de pautas que ayuden a la mejora del grado de motivación del alumno de cara a al aprendizaje online de español como segunda lengua en base a una metodología lúdica y dinámica.
- Promover técnicas para el adecuado desarrollo de las clases online de ELE individuales mediante el uso de cuñas motrices.
- Formular ejemplos de cuñas motrices que sirvan a otros docentes para la planificación de sus clases atendiendo a las necesidades específicas del alumno.
- Desarrollar la capacidad crítica del docente de cara al uso de cuñas motrices en los momentos óptimos de la sesión para facilitar el aprendizaje.

- Objetivos específicos:

- Concienciar sobre la importancia de la identificación de los momentos de la clase en los que la atención del alumno se vea afectada negativamente y aplicar las variaciones pertinentes.
- Atender a los tiempos de atención efectiva del alumno durante las clases online.
- Potenciar el uso de las cuñas motrices en el campo de la enseñanza online de ELE.
- Establecer unas estrategias de trabajo que ayuden a la motivación y desarrollo del estudiante.

3. JUSTIFICACIÓN

Este documento se centra en la enseñanza del español como segunda lengua bajo la modalidad online enfocada a alumnos preadolescentes en clases individualizadas. El interés por este tema nace debido a que, ya en la época de los 90, se propuso la iniciativa de un nuevo modelo de enseñanza aprendizaje, la enseñanza online. Esta idea se postuló a partir de la visible evolución de las tecnologías de comunicación y la creciente influencia de la globalización. Entre otros autores Adell y Gisbert (1997) contemplaron la posibilidad, de forma muy acertada, de que los entornos tecnológicos de enseñanza planteasen un nuevo rol para los docentes. Se intuyó que se necesitaría de nuevas estrategias didácticas, por aquel entonces desconocidas, y que este modelo de enseñanza podría ofrecer un grado de flexibilidad mayor a lo que el método tradicional permitía. A pesar de ser conocedores de que, desde hace décadas, se considerase la llegada de la educación online como una posible renovación de la enseñanza, no parece que se haya llevado a cabo de forma muy significativa. De hecho los métodos de enseñanza, y en especial enseñanza online, han cambiado de forma muy leve en comparación con los cambios sociales y culturales ocurridos en el siglo en que vivimos. Este, entre otros motivos, es uno de los causantes de que los estudiantes presenten un desinterés y generalmente una baja motivación de cara al aprendizaje, lo que resulta un gran problema que, como maestros de ELE, debemos luchar por solucionar. Pozo y Monereo (2001) reflejan esta idea y señalan que en la escuela se enseñan contenidos del siglo XIX, con profesores del siglo XX, a alumnos del siglo XXI.

Esta nueva forma de enseñanza online plantea una serie de desafíos y oportunidades de gran relevancia que deben explorarse. La evolución de la educación es algo innegable por lo que debemos aprovechar las oportunidades que ofrece y que afectan en diversas áreas. Gracias a las nuevas tecnologías en educación, tal y como mencionan Arias y Cristia (2014), se ha generado una posibilidad para reducir las brechas existentes en grupos socioeconómicos y han brindado más oportunidades para incrementar el aprendizaje de lenguas estando en cualquier lugar del mundo con la ayuda de profesionales nativos. La enseñanza de ELE online abre las puertas a millones de potenciales aprendices de un idioma cada vez más en alza. A su vez, esta situación

en la que se encuentra actualmente la enseñanza de español de forma online presenta nuevas oportunidades en el mercado laboral para docentes dispuestos a emprender en este sector. Este nuevo estilo de entender la docencia se ve acrecentado por la adaptabilidad de horarios y la capacidad de elegir el estilo de enseñanza que se sigue, lo cual supone un elemento motivador para los docentes, puesto que son ellos los encargados de orientar su labor. Es por esto que se ha considerado necesario abogar por la innovación en esta área, introduciendo una idea hasta ahora poco trabajada en el ámbito de la enseñanza de ELE online como son las cuñas motrices.

Asimismo es preciso promover un cambio que genere un aprendizaje dinámico y eficaz. Aprovechemos este momento de cambio para sacar el mayor beneficio posible y crear una forma de enseñanza que se pueda utilizar también como complemento de la formación reglada, creando una mayor incidencia educativa. Los jóvenes preadolescentes, según Cook y Artino (2016), no tienen un nivel de motivación demasiado alto en lo referente a la escuela y esto es en gran parte por los métodos obsoletos de enseñanza que allí imperan. Partir de una visión individualizada de la enseñanza se genera una gran capacidad para amoldar las clases de tal forma que el alumno sea el elemento sobre el que se centra la atención del proceso de aprendizaje. El empleo de elementos tecnológicos abre un inmenso abanico de oportunidades a la hora encontrar tareas diferentes, lúdicas y motivadoras que tanto se precisan en la actualidad. Alumnos que se vean negativamente afectados por los métodos de la enseñanza en la escuela pueden encontrar en las clases online un apoyo gracias a su carácter más personalizado.

En relación con la información previa es importante conocer que, aunque la enseñanza online aporta grandes ventajas, también se necesitan conocer algunos elementos a tener en consideración. Hay que sumar que una de las dificultades está en las herramientas y formación que tiene el profesorado para llevar cabo metodologías que incorporen la nuevas tecnologías, pues se genera una barrera para acompañar procesos que podrían ser provechosos en cuanto a la experiencia de aprender una segunda lengua, haciendo uso de una enseñanza online (Espinoza Freire y Ricaldi Echevarría, 2018). Todo cambio requiere de un esfuerzo y para que cambie la educación en necesario que la motivación también se refleje en el profesorado. En la actualidad se utilizan de forma habitual en las programaciones didácticas términos como “aprendizaje

vivenciado”¹ “aprendizaje significativo”² y “alumno como protagonista de su propio aprendizaje”³ en definitiva, una serie enfoques que centran la acción del aprendizaje sobre los estudiantes. Pero la realidad es muy diferente. Aun a día de hoy no es extraño encontrar profesores que imparten las clases de forma magistral y que no tiene en cuenta las situaciones, demandas y señales que los alumnos comunican (verbalmente o mediante expresión corporal). Esta metodología tan anticuada tiene escasa efectividad en las aulas presenciales y es aún menos efectiva en la enseñanza online, por lo que es preciso contemplar alternativas en busca de soluciones. El aprendizaje significativo según Ausubel requiere de varios elementos entre los que destaca una disposición y actitud adecuada por parte del estudiante, la capacidad del individuo y la organización lógica y coherente del contenido. Para ello es necesario que los docentes tengan y empleen los conocimientos y herramientas necesarias para propiciar que las sesiones se estructuren de forma lógica, en base a factores que afectan al alumnado y su proceso de aprendizaje como puede ser el uso de cuñas motrices. De nuevo en relación a las ideas de Ausubel, en referencia a la capacidad del alumno, el docente no tiene una gran capacidad de intervención sobre esta área. En cambio la correcta organización del contenido, aprendizaje dinámico, el entorno de aprendizaje y la motivación son elementos sobre los que el profesor tiene un amplio rango de acción y sobre los que el uso de estrategias como las cuñas motrices ha demostrado su eficacia. Del mismo modo que evolucionan las sociedades deben hacerlo la enseñanza y los métodos que emplea, por estos motivos es preciso abogar por un modelo de enseñanza-aprendizaje renovado.

De entre los elementos que fundamentan este documento cabe señalar la dimensión afectiva y emocional del aprendizaje. Esta constituye uno de los pilares fundamentales de la motivación tal y como señalan Pintrich y de Groot (1990) este factor atribuye un sentido y significado a las acciones tomadas por el alumno durante las sesiones y propicia una conducta deseable por parte del alumno a la hora de participar activamente en la clase. La falta de conocimiento sobre este tema puede llevar al estudiante a la apatía y al rechazo. El elemento central sobre que se investiga en este

¹ Consiste en aprender por medio de hacer. Es un proceso a través del cual los individuos construyen su propio conocimiento, adquieren habilidades y realzan sus valores, directamente desde la experiencia.

² Término introducido por David Ausubel. Se trata de un tipo de aprendizaje en el que el estudiante asocia la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones.

³ Método que busca que el alumno adquiera nuevas habilidades y mejore las que ya posee mediante el descubrimiento guiado.

documento hace referencia a las cuñas motrices como elemento mitigador de la fatiga en la enseñanza de español de forma online e individualizada. A simple vista podría relacionarse con el conocido método de enseñanza desarrollado por J.Asher (1997) la “Respuesta Física Total” ya que es un método que combina el habla con la acción para el fomento del aprendizaje. Algunos de sus pilares se pueden aplicar para la enseñanza de ELE como es el estímulo-respuesta y la incorporación de la corporeidad al aprendizaje, pero en contraposición las cuñas motrices no buscan generar un conocimiento como meta principal, sino que se orientan a mitigar los elementos que pueden dificultar el aprendizaje y buscan mejorar la atención para así incidir en el mismo. En la enseñanza online es frecuente la aparición de la fatiga, es un problema habitual en los estudiantes debido a lo que se conoce como silenciamiento del cuerpo, por ello reflexionaremos sobre la importancia de la corporeidad que presentan los alumnos durante las clases online para identificar lo que transmiten y poner dicha información a favor del aprendizaje.

¿Cómo lograr que la educación online de ELE sea eficaz y estimulante para los alumnos? En la actualidad no hay muchos trabajos que orienten sus estudios hacia alumnos en la etapa de la pre-adolescencia, a pesar de ser bien sabido que es un momento clave del desarrollo del alumno. Tampoco se tienen constancia de estudios sobre la incidencia de las cuñas motrices para el fomento de la atención y la motivación en la enseñanza de ELE online. Es por esto que el presente trabajo busca facilitar al docente una serie de conocimientos que le permitan incluir elementos novedosos de cara a un mejor desarrollo de la enseñanza del español online, en el que pueda distinguir las distintas fases por las que pasa el alumno durante las clases y sacar el mayor provecho de ellas aplicando las cuñas motrices.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El presente trabajo parte de la idea de generar una serie de pautas a considerar de cara a la mejora de la enseñanza-aprendizaje, en concreto de la modalidad online 1-1, para la enseñanza del español como segunda lengua. Para ello debe tenerse en consideración al alumno, atendiendo a sus motivaciones, sus gustos y sus características, es necesario conceptualizar un tipo de educación que sea lúdica, eficaz y motivadora. La enseñanza online crea un nuevo contexto educativo en el que se presentan muchos planteamientos nuevos a considerar y otros muchos aun por explorar. Es por esto que se expondrán a continuación los conceptos teóricos necesarios sobre los que se basa este trabajo. Se estructuran en apartados independientes pese a que todos ellos tienen relación.

4.1 Enseñanza de ELE online

A la hora de referirnos a enseñanza online es preciso conocer el término “e-learning”. Se trata del sistema de enseñanza basado en la utilización de las TIC, que elimina las restricciones asociadas al espacio o al tiempo. La definición de “e-learning” se orienta a la persona que aprende, y destaca las ventajas, entre ellas “la mayor autonomía por parte del estudiante, la facilidad de acceder a los recursos que se necesitan, la satisfacción elevada de los objetivos de los individuos y de la organización, y la mejora del rendimiento del proceso” (Rodenas et al., 2013, p. 144). Siguiendo con la definición de “e-learning”, Sangrà et al., (2012, p. 15) señalan que esta es:

“una modalidad de enseñanza y aprendizaje, que puede representar todo o una parte del modelo educativo en el que se aplica, que explota los medios y dispositivos electrónicos para facilitar el acceso, la evolución y la mejora de la calidad de la educación y la formación”.

Gracias al desarrollo de las tecnologías y a su incorporación en el mundo educativo, los espacios de aprendizaje se han transformado, ampliando

significativamente las oportunidades de ofrecer educación en distintos modos que no se contemplaban años atrás. Con el paso del tiempo se han ido abriendo nuevas posibilidades de aprender, lo cual ha beneficiado ampliamente al aprendizaje, en especial en materia de enseñanza de lenguas. Desde cualquier parte del mundo, se puede aprender español teniendo como alternativa a la modalidad presencial, la modalidad online. Estas modalidades no son excluyentes. La modalidad online puede complementarse con la presencial, puede ser vista como un complemento para mejorar el rendimiento académico (Ferragut y Fierro, 2012) de los alumnos o para mejorar el manejo de recursos lingüístico en la enseñanza de una segunda lengua. Actualmente, se emplea no sólo la modalidad on-line o la presencial, están las clases mixtas o híbridas que hacen que los sistemas sean más eficaces al plantearse actividades más innovadoras y diferentes que combinan estrategias (Silva-Quiroz, 2010). De esa manera, se rompe con la estructura tradicional del aula cerrada. Este es un factor relevante ya que el foco de este trabajo es el éxito académico de los preadolescentes y es sabido que alrededor de los 10-14 años los alumnos suelen necesitar de clases extraescolares en algunas materias. En consecuencia, se puede afirmar que la enseñanza de ELE online se podría complementar con la modalidad presencial de los sistemas escolares y que no se contraponen. Al contrario, puede llegar a potenciar habilidades que se pueden expresar en la típica estructura de las aulas presenciales con grupos de estudiantes para ir buscando vías que proporcionen más y mejores aprendizajes en los individuos.

Otro aspecto a tener en cuenta con respecto a la enseñanza online es que facilita que los grupos de alumnos sean más reducidos llegando a ser incluso de un solo alumno. Los métodos que se sustentan desde la perspectiva de la enseñanza individualizada están avalados por las teorías de aprendizaje y abarcan todos los niveles educativos. Este tipo de enseñanza contribuye a mejorar la interacción entre quien aprende y quien enseña, lo cual es un pilar básico a la hora de trabajar con alumnos de edades comprendidas entre los 10-14 años. Además, permite adaptar el aprendizaje a las características del estudiante, así como crear las estrategias que se utilizan en el aula virtual, tanto en cuanto a materiales, como en las actividades y en las evaluaciones (Rodenas et al., 2013). Apoyando lo previamente dicho, los estudios (Espinoza Freire y Ricaldi Echevarría, 2018; Ferragut y Fierro, 2012) muestran que la modalidad online también incorpora la personalización de los aprendizajes y que a través de ella se pueden llevar aprendizajes significativos. Siguiendo este planteamiento, una de las

principales contribuciones de las nuevas tecnologías es que ha abierto un abanico de posibilidades en modalidades formativas (Salinas, 1999) tanto en la educación a distancia, como en la modalidad presencial, entre estas el e-learning, entendido como recurso para ofrecer conocimientos y habilidades (Espinoza Freire y Ricaldi Echevarría, 2018).

La enseñanza ha evolucionado y con ella la presencia en las aulas y las estrategias. Razo (2016: 611) señala que “el tiempo en la escuela y el tiempo de aprendizaje no son sinónimos”. Los métodos de aprendizaje son diversos y son parte de decisiones pedagógicas que se sustentan en el principal objetivo que mueve a la educación de las personas; el lograr aprendizajes significativos, que sean duraderos y útiles para la vida. Es claro que para se logren este tipo de aprendizajes hay que focalizarse en los sujetos y tener una perspectiva de enseñanza individualizada. Llevar a cabo una enseñanza personalizada es importante en todos los sistemas de enseñanza, tanto formal como informal.

No cabe duda, los entornos virtuales han revolucionado la educación y han adaptado “el aprendizaje a las características, ritmo y estilo del estudiante; además facilitan la implementación de modelos pedagógicos dinámicos y constructivistas pasando de la transmisión pasiva del conocimiento a la construcción de saberes” (Espinoza Freire y Ricaldi Echevarría, 2018, p. 202); gracias a este tipo características la enseñanza online se postula como un buen medio para la implementación de nuevas propuestas que hasta ahora no se contemplaban. Una cosa que se recomienda es que la formación en línea no debería intentar copiar la formación presencial; su estructura puede variar, ya que las necesidades de los estudiantes son otras por las cualidades propias de las estrategias online, lo que lleva a que la situación de aprendizaje no sea la misma (Rodenas, 2013; Rosenberg, 2001). Es por esto que tanto el escenario como la modalidad deben cambiar. Hoy en día hay más opciones para complementar y para ir a la par entre modalidades de aprendizaje que busquen el bienestar del estudiante con el uso de estrategias didácticas, innovadoras, participativas y motivantes. Ese bienestar personal no tiene que ver tan solo con el rendimiento académico ni con la capacidad intelectual del alumnado, tiene que ver con un posicionamiento del profesorado para trabajar con las cualidades e intereses de todos desde la singularidad de cada uno (Ferragut y Fierro, 2012).

4.2 La motivación

Es lógico incorporar la motivación en el proceso de aprendizaje en cualquier etapa y aún más en la preadolescencia. Se trata de un factor fundamental a la hora de aprender una lengua. En ese proceso juega un papel importante tanto la motivación intrínseca como la extrínseca que el alumno ha ido configurando durante su vida. Al hacer un repaso por los tipos de motivación se encuentra que la intrínseca tiene relación con las cualidades internas del sujeto y que las motivaciones extrínsecas tienen que ver con las condiciones del contexto que ayudan de manera positiva o que, al contrario, afectan de negativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como docente una pregunta transversal de todas las modalidades de aprendizajes y niveles educativos es ¿cómo se puede favorecer la motivación del alumnado y cómo trabajar con estrategias que sean motivantes? Puesto que la motivación, en el caso del grupo de alumnos a los que se dirige este documento suele ser un problema, es conveniente aportar un valor más elevado para que las clases online supongan una forma de aprendizaje dinámico. La motivación y las necesidades del alumno fueron un tema en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER, 2002). En el capítulo 6 se señalaba: “La eficacia depende de la motivación y de las características particulares de los alumnos, así como de la naturaleza de los recursos, tanto humanos como materiales, que pueden entrar en juego”. Cuando se lleva a cabo una educación online complementaria a la educación formal, se apela a la responsabilidad y a la búsqueda del autoaprendizaje. Algunos autores (Valle et al., 2010) lo denominan “aprendizaje autorregulado” que es una manera de aprender autónoma para ser agentes activos de sus propios procesos. Ello hace poner la mirada en la comprensión de los procesos de aprendizaje, donde las actividades no son improvisadas, al contrario, hay una planificación de los tiempos de aprendizaje y de lo que mueve al individuo a aprender. Enfocado al desarrollo de nuestros estudiantes, para el aprendizaje de lenguas o cualquier otra materia, sería muy recomendable desarrollar esa capacidad autoreguladora que le ayude en su proceso formativo a lo largo de su vida. Se trata de una edad en la que este tipo de acciones marcan una gran diferencia a largo plazo. En el aprendizaje de lenguas es importante la presencia de este tipo de competencias de

autonomía y motivación, especialmente, para articular recursos que permitan incrementar el conocimiento de una segunda lengua y concreta el aprendizaje aprovechando los diferentes escenarios, ya sean presenciales u online. Se asume una perspectiva que tiene como principio fundamental el que los aprendices sean agentes que expresan sus motivaciones, deseos y que toman decisiones sobre su conducta, siendo ellos los verdaderos protagonistas y promotores del aprendizaje. Para ello es necesario crear un clima adecuado en la clase, donde el alumno se sienta cómodo. Cuando se potencian aprendices autorregulados, se están dando habilidades tanto para el presente como para el futuro que ayudan a saber gestionar sus propios recursos lingüísticos, motivacionales y cognitivos.

Otro de los factores presentes en el paso de la infancia a la adolescencia y que afecta directamente a la motivación es la capacidad de atención. En el desafío de definir qué es la “atención”, Bernabéu (2017, p. 16) señala que:

“es un mecanismo cerebral que permite procesar los estímulos, pensamientos o acciones relevantes e ignorar los irrelevantes o distractores (...) Su necesidad viene impuesta porque el ser humano se desenvuelve en un entorno constantemente cambiante y porque existen límites en la capacidad del cerebro para procesar información en cada momento, que le hacen incapaz de realizar eficazmente más de una tarea cognitiva de forma simultánea”.

Tal como se puede deducir, la atención tiene relación con la concentración selectiva que hace que un sujeto mantenga sus intereses condicionados o no a algo. Esto quiere decir que si la persona está motivada puede controlar sus propias cualidades atencionales funcionales, orientándolas a sus intereses. De esta manera se iría regulando el funcionamiento estructural del aprendizaje (Flores Sierra, 2016). Es por esto que es necesario la implantación de una nueva forma de ver las clases online de cara a la enseñanza de español, desde la que se tenga siempre en cuenta que el aprendizaje se ve condicionado por una serie de factores que el docente debe ser capaz de reconocer y con los que debe saber lidiar en pro de la enseñanza. La pregunta sería ¿cómo hacer que los intereses no estén condicionados y que haya una motivación interna del preadolescente en aprender español como segunda lengua? Sin duda este es uno de los principales desafíos. No se puede negar el papel que juega la motivación en el aprendizaje, ella

constituye un área fundamental en las aproximaciones al aprendizaje real y significativo (Valle et al., 2010). El desarrollo de un clima en la clase que fomente el aprendizaje depende en gran medida de la orientación que se dé a los contenidos que se traten, por ello es recomendable contar con un el mayor número de información sobre los intereses de nuestro alumnos y generar actividades en relación. ¿Cómo vas a enseñar adecuadamente a alguien que no conoces?

4.3 Metodologías lúdicas y motivadoras

Gracias al avance de la enseñanza en los últimos años las metodologías lúdicas han ido ganando espacio en todos los niveles educativos, no tienen una dedicación única para estudiantes de un nivel educativo. Antiguamente se consideraba que los principales destinatarios eran niños durante los primeros años de escolaridad, pero esa posición se ha superado y ahora se mantiene la idea que aprender de manera divertida es mucho más motivante para el ser humano sea cual sea la edad que tenga. También las metodologías lúdicas han ganado un espacio en la enseñanza de lenguas (Duarte de Kendler, 2007; Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012). El juego se ha convertido en una alternativa dentro del desarrollo de las tecnologías emergentes en el campo de la enseñanza de lenguas y ha abierto nuevas posibilidades para el aprendizaje de ELE (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012), por lo que la implementación de estrategias lúdicas de componente motriz se consideran beneficiosas. No olvidemos que nuestros alumnos se encuentran en una etapa de transición de niños a adolescentes y que durante este periodo todavía tienen un gran interés por todo tipo de juegos, facilitando así la labor del profesor a la hora de incorporar elementos lúdicos a las clases online. Está probado que jugando se aumenta la producción de endorfinas que son estimuladoras (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012) lo cual favorece el aprendizaje. El juego visto como herramienta de aprendizaje está respaldado por varios autores (Labrador y Morote, 2008; Nevado, 2008; Tornero, 2010) y, desde una perspectiva actual, es parte de los enfoques didácticos que tienen como objetivo enriquecer la práctica del aula con diversos recursos.

En la didáctica de la enseñanza de las lenguas el juego aparece como recurso de aprendizaje a partir de la década de 1960. Hasta el siglo XX, las principales propuestas venían de las teorías estructuralistas y conductistas. Posteriormente, la psicología cognitiva y las nuevas teorías del aprendizaje en la era digital dieron cabida al juego dentro del ámbito educativo (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012). Además del juego están las simulaciones; ambos son estrategias que facilitan las interacciones comunicacionales de las personas. Cuando se proponen juegos y/o simulaciones hay ciertos objetivos establecidos, hay interlocutores y participantes en concreto, hay tiempo

y oportunidades para la retroalimentación, lo cual es un gran aliciente para los alumnos que aprenden mientras disfrutan. En suma, hay una finalidad educativa para el aprendizaje y uso de la lengua (Andreu y García, 2011). Del juego se destacan sus beneficios en cuanto al desarrollo:

“psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás” (Labrador y Morote, 2008, p. 73).

El juego como práctica didáctica de ELE fue puesta de manifiesto por la psicología cognitiva como posibilidad pedagógica. Además de ser un recurso para aprender, el juego sirve para comunicarse, para interrelacionarse con otras personas y para autoconocerse. El enfoque comunicativo considera que “las actividades lúdicas son una vía, un recurso para crear una atmósfera relajada en la clase que ayude a reducir la ansiedad de los alumnos y favorezca el aprendizaje” (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012, p. 7). Es por este motivo que uno de los apartados de este documento versa sobre las cuñas motrices, ya que suponen un elemento lúdico que permite que el alumno recupere la atención tras un periodo de aprendizaje que haya podido resultar un tanto intenso.

El juego es un recurso didáctico que posibilita estrategias de aprendizaje de ELE desde el momento de la motivación y del desarrollo de competencias (Nevado, 2008; Tornero, 2010). Por este motivo, ha sido foco de estudio en la didáctica de las lenguas extranjeras y de ELE. Las características lúdicas de los juegos hacen que sean:

“un material idóneo para desarrollar no sólo las actividades comunicativas (destrezas) de expresión oral, escrita, comprensión lectora y auditiva, sino también las distintas habilidades que articulan la competencia comunicativa: competencia gramatical, discursiva, estratégica, sociolingüística y sociocultural, así como el desarrollo de estrategias de aprendizaje, sociales, motivación, etc.” (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012, p. 4).

Como señalan diversos autores el juego “es un importante recurso didáctico para fomentar estrategias de aprendizaje puesto que permite al alumno activar los mecanismos de aprendizaje de la lengua” (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012, p. 6). El juego también responde a las cualidades de las nuevas tecnologías y a las modalidades de aprendizaje en línea, permite decidir niveles de complejidad y contribuir en la atención efectiva del alumno, pues activa el pensamiento y las ganas de desarrollar acciones resolutivas y complejas. El uso de esta estrategia invita a poner en marcha la motivación y la potenciar la autoestima.

Otro aspecto a considerar es la personalización de cada alumno, quien tendría diferentes alternativas de resolución del juego y sería un recurso para poder expresarse mientras se lleva a cabo el juego. Depende mucho del tipo de juego, ya se decía que hay muchos que son adaptables a las áreas y a los objetivos de aprendizaje. En cuanto a la enseñanza de ELE, se quiere desarrollar un enfoque comunicativo para compartir. “El aprendizaje de ELE por medio del juego proporciona la ocasión perfecta para usar la lengua en interacciones significativas en aras de la construcción del conocimiento y comprensión de la lengua” (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012, p. 6). Llevar al aula online metodologías lúdicas y motivadoras es reflejo de las nuevas maneras de percibir el aprendizaje de lenguas. En ese contexto, la formación del profesorado es clave, ya que se asume un rol diferente, con perspectivas que están abiertas a comprender los cambios asociados al proceso de desarrollo de los jóvenes, siendo docentes con capacidad para buscar estrategias y materiales innovadores (Lorente Fernández y Pizarro Carmona, 2012) que conecten con los intereses de los preadolescentes.

En conclusión, el juego es un importante instrumento para el aprendizaje de lenguas y para otros tipos de áreas, por eso está siendo tan utilizado en la formación. El juego puede responder efectivamente a los enfoques comunicativos, ya que es un mecanismo activo que permite desarrollar diversas habilidades lingüísticas. En el proceso de interacción se van creando significados a través de la aplicación de contenidos teóricos y prácticos.

4.4 Estudiantes en la pre-adolescencia y sus características

Durante la etapa de la preadolescencia los jóvenes tienen mayor autonomía para utilizar las herramientas tecnológicas en su propio aprendizaje. No obstante, a pesar de que la mayoría pertenecen a lo que se ha denominado “nativos digitales” sigue siendo necesario acompañar los procesos, pues a esta edad se viven transformaciones en el desarrollo personal y social que suelen ser considerados como complejos, propios de la adolescencia y que pueden interferir en el proceso de enseñanza de forma negativa. Para que ocurran procesos de aprendizaje significativos, un aspecto que se debe examinar es la atención efectiva, la cual se entiende como:

“la capacidad de concentrar selectivamente la conciencia en un fenómeno de la realidad, la misma que, en el caso de los seres humanos, se halla determinada por la capacidad de control consciente de esta capacidad mediante el control lingüístico; siendo así, cuando hablamos de atención humana, estamos hablando de una forma superior de comportamiento, cualitativamente diferente de la atención como función básica” (Flores Sierra, 2016, p. 187).

En la cita se menciona a la “conciencia” como una acción subjetiva de la experiencia. Los alumnos en este rango de edades presentan una capacidad de concentración que todavía puede desarrollarse mediante trabajo y constancia. Históricamente se ha tendido a relacionar la *atención*, con la *memoria* y la *conciencia*. Entre los estudios se destaca el de Bernabéu (2017) quien señala que la atención y la memoria son claves del proceso de aprendizaje y que “los mecanismos atencionales y los mecanismos de memoria son las principales funciones neuropsicológicas que sostienen los procesos de aprendizaje” (p. 16). Los focos de atención generan reacciones fisiológicas observables o no, por ejemplo, cuando hay atención los niveles neuronales aumentan y, al contrario, cuando no hay atención, la reacción de los estímulos son menos intensos y se puede reconocer mediante el lenguaje corporal. Esto hace que la conciencia se active e inhiba la presencia de distractores en los actos de aprendizaje. “Dichos focos se hallan determinados además por la intensidad del

estímulo, el estado general de activación del organismo y por los procesos de memoria” (Flores Sierra, 2016, p. 189).

Desde la Neuroeducación, se han publicado estudios que demuestran que la atención se puede sostener por un período de tiempo y que varía según la persona y la edad. Sin embargo, la atención máxima suele ocurrir durante unos 40 minutos (Caballero Román, 2020). Por lo tanto, la atención efectiva no se puede prolongar por momentos muy extensos y debe mantenerse mediante estrategias adecuadas. Ello ocurre en cualquier tipo de formación, ya sea online o presencial pero en la modalidad online es más sencillo verse afectado por distracciones. Este aspecto se debe tomar en cuenta cuando se trabaja con grupos de alumnos como cuando se planifican clases más personalizadas, pues la cantidad de alumnos que participan en la sesión no influye en los tiempos de concentración que tiene una persona en la clase, pues como se ha visto es parte del desarrollo cognitivo del ser humano. No se puede contar con tiempos prolongados de atención durante las clases online de una lengua extranjera para estas edades y el profesorado debe ser consciente de esta condición para planificar clases que reconecten con los objetivos a tratar, proponiendo actividades diversas y que ayuden a reconducir la sesión.

Para mantener la atención efectiva en jóvenes que participan de clases online, se pueden llevar a cabo acciones tutoriales a través de clases personalizadas que den cuenta de la aplicación de estrategias y metodologías activas que favorezcan y contribuyan a mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades en los entornos académicos del siglo XXI. Uno de los elementos a tener en cuenta para las clases de ELE son lo que se conoce como cuñas motrices. En general, en los procesos de aprendizaje se necesita guiar la función atencional de los adolescentes desde sus particularidades específicas, para poder gestionar los mejores resultados en la adquisición de conocimientos y habilidades sustentando el aprendizaje de lenguas desde una visión pedagógica que incluya al alumnado. Teniendo presente la existencia de un tipo de atención involuntaria y un tipo de atención voluntaria (Vygostki, 2009). En la permanencia de una u otra está el factor de la motivación que se describirá a continuación. En las nuevas tendencias de educación actual se incorpora la inteligencia emocional y el bienestar personal en las experiencias de aprendizaje, es decir, no importa tan solo el rendimiento académico, sino el cómo se sienten los alumnos. Para

conocer estos factores es preciso dedicar tiempo al alumno, conocerlo y utilizar esa información para desarrollar actividades online y estrategias que ayuden a su proceso de aprendizaje de español. Este aspecto tiene gran significado en la etapa de la preadolescencia, momento donde se viven cambios evolutivos, de desarrollo físico y mental (Ferragut y Fierro, 2012); de la infancia se pasa a un estadio de adolescentes, ya con mayores autonomías y con capacidades que dan cuenta de un pensamiento más complejo (Boticario y Santos, 2012).

Por otra parte, está el desarrollo afectivo, la búsqueda de nuevos intereses. Eso lleva a que el modo de acompañar de los docentes también cambie. Al igual como los modos de relación entre la familia y el preadolescente. Estos son factores que deben tenerse en cuenta ya que influyen en los aspectos más elementales del proceso de enseñanza. Desde el enfoque humanístico y del interaccionismo social (Vygostki, 2009) se destaca que las emociones son clave a la hora de aprender y que juegan un importante rol, ya sea positivo o negativo en la adquisición de nuevos conocimientos. Desde la Psicología se expresa que la preadolescencia es una etapa de cambios físicos y emocionales (Márquez-Cervantes y Gaeta-González, 2018) y que suelen ser difíciles para quienes los viven. Además de los cambios emocionales, físicos y psicológicos que viven los preadolescentes, hay que señalar que existen demandas y/o exigencias en los sistemas educativos, donde hay ambientes académicos (algunos más competitivos que otros) (Cleary y Zimmermann, 2004). Este tipo de situaciones puede generar rechazo por parte de los estudiantes hacia materias que, con el enfoque apropiado, no deberían suponer un obstáculo en su formación.

Desde la OMS (Organización Mundial de la Salud) se afirma que muchos de los problemas de salud mental y físico surgen al término de la infancia y principios de la adolescencia (Márquez-Cervantes y Gaeta-González, 2018, p. 4). Ante esta situación, incorporar las competencias emocionales en los procesos de enseñanza son un factor preventivo (Bisquerra, 2009) ya que se considera al ser humano con toda su integridad. Es parte de la labor del docente ser conocedor de esta problemática para procurar manejarla en pro de la enseñanza de la forma más adecuada. Todo ello, son aspectos para fomentar desde la infancia, pasando por la adolescencia y de cara a la vida adulta para tener un equilibrio emocional que favorezca el aprendizaje (Cabrera, 2009). Una de las características que se comienza a expresar desde la preadolescencia es el

autoconcepto como elemento que contribuye de la personalidad de los jóvenes (Cazalla-Luna y Molero, 2013). El autoconcepto son las representaciones mentales que los individuos tienen acerca de sí mismos, el cual se construye a partir de las experiencias y de las reflexiones que se tengan de esas experiencias (Márquez-Cervantes y Gaeta-González, 2018). La construcción del autoconcepto se va creando con la realimentación que se recibe de la convivencia y las actividades cotidianas, como pueden ser las clases online de ELE por lo que es importan generar situaciones en las que el alumnos se vea reforzado. Todo ese conjunto (y sus interacciones) revelan atributos y características personales. Ayudar la representación que el alumno percibe sobre sí mismo ofreciéndoles oportunidades de éxito en la materia impartida marca un punto de inflexión en el proceso de enseñanza y la motivación de los participantes.

Al haber mayor conciencia del profesorado respecto a las características que se asocian a la preadolescencia se podrían ir incorporando experiencias de aprendizaje que sean vitales, generando motivación y reconociendo que sin emoción no hay aprendizajes significativos en base a los intereses del alumnado. Uno de los temas que se han considerado en este trabajo son los tiempos de atención efectiva. Ya se reconocía que el ser humano tiene momentos de mayor o menor concentración. Durante la preadolescencia se comienzan procesos cognitivos más complejos y hay una selección de temas donde el interés y la motivación son elementos claves. Mediante la conciencia se puede seleccionar el objeto, contenido y/o actividad en la cual se pone el foco que llegará a la conciencia a través de la expresión lingüística.

Por su parte, la motivación tiene aspectos subjetivos, no siempre se encuentran los motivos del por qué una actividad educativa puede interesar más que otra. Entre las posibilidades está la diversidad de estilos de aprendizaje, la singularidad de cada persona, sus experiencias y deseos. Por ellos la enseñanza individualizada de ELE puede generar beneficios más allá del aprendizaje. Sigue estando presente la pregunta ¿cómo motivar al alumnado preadolescente en esa diversidad de opciones? ¿Cómo conectar con sus experiencias para llevar a cabo procesos de aprendizaje de las lenguas? Justamente, una de las finalidades de este trabajo es tener presente las cualidades de los preadolescentes para organizar los tiempos de atención efectiva y definir las sesiones con actividades que sigan metodologías lúdicas. El interés del sujeto está determinado por la función de sus necesidades y actividades. Durante la preadolescencia se comienza

a expresar con mayor ímpetu los intereses de los jóvenes. Por eso, es preciso considerar una definición de la atención en ese momento de la vida como una:

“relativa significación de los posibles objetos de la atención depende esencialmente de los motivos y de la orientación del interés. La atención es, en alto grado, una función del interés. La atención está relacionada con las aspiraciones y los deseos de la personalidad, con su orientación general, pero también con los objetivos que ésta se propone. La aptitud del ser humano para plantearse objetivos y tareas es otra de las esenciales premisas de la atención. Ella condiciona el paso de la atención involuntaria a la voluntaria” (Flores Sierra, 2016, p. 192).

Para que haya atención debe haber concentración del alumno en la clase, para que ésta ocurra debe haber una necesidad del estímulo (atención voluntaria) o puede que sea por la dificultad de la tarea a realizar (atención casi involuntaria). Una cualidad es que la concentración no siempre es estable, pues depende de los procesos cognitivos de cada individuo; la capacidad de concentración en un objeto o actividad se da por un tiempo determinado y las cuñas motrices ayudan en el proceso de reconexión con la tarea. Además, se puede contar con la presencia de la voluntad para que la tarea se pueda realizar.

En conclusión, la atención es un aspecto complejo. No obstante, tener conciencia de ello y de los elementos que influyen (interés del sujeto y motivación intrínseca y extrínseca) da herramientas al profesorado para planificar de mejor manera los contenidos, los tiempos, los tipos de actividades y las estrategias a utilizar.

4.5 Planificación de la clase de ELE online

Una de las preguntas que se hacían en un estudio de Razo (2016) era: ¿cómo son las interacciones educativas entre maestro y alumnos? Y ¿cómo hacer que los estudiantes se involucren en experiencias significativas de aprendizaje online? Estas dos preguntas son clave para pensar en cómo se planifica y en cómo se lleva a cabo una clase que, bajo el paradigma educativo se compone por ciertos momentos, entre ellos: inicio, parte central y cierre. Aunque se sigue esas fases es clave el clima que propicie el docente para establecer rutinas efectivas y para lograr aprendizajes significativos desde un comienzo. Cuando se piensa en cómo organizar una clase, lo que se quiere es asegurar que haya aprendizaje. Para que ello ocurra se deben considerar elementos fundamentales como, por ejemplo, el proceso de desarrollo de la atención del alumnado para constituir un eje en la conformación de las actividades. Es mejor conseguir 20 minutos de atención fructífera que una hora de atención dispersa.

Para las actividades de modalidad online, siempre se necesita planificar sesiones con estrategias y recursos innovadores siguiendo las etapas que se proponen con ciertos momentos definidos como el inicio, la parte central y el cierre. En la formación del profesorado se recomienda seguir esas tres etapas en cada clase para que haya un cierto orden y claridad en la organización. Esas fases son una referencia que se desarrolla en momentos y en climas que propicia el docente para establecer rutinas de atención efectivas y para lograr aprendizajes significativos. Uno de los aspectos presentes en la planificación de la clase personalizada es el potencial del uso del tiempo y la organización en general (actividades, materiales, evaluaciones, etc.) para que haya interacciones de calidad entre maestros y alumnos (Carrol, 1963; Fisher y Berliner, 1985; Gimeno Sacristán, 2008; OCDE, 2011; Razo, 2016).

Crear un clima en el aula hace que la reflexión vaya hacia la creación de entornos seguros y acogedores. Hay que tener presente que durante la preadolescencia y, posteriormente en la adolescencia se está viviendo un momento clave respecto a la autoestima. La influencia de teorías como la del “Aprendizaje social” (Vygostki, 2009) ha sido un importante referente para el aprendizaje de ELE. Además, cuando se

planifica una clase se establecen las bases para que exista una adecuada relación entre profesor y alumno (Rodenas et al., 2013) y, también, una relación entre los alumnos y los saberes. Relacionando estos hechos con los datos obtenidos sobre los tiempos efectivos de atención de los alumnos en la etapa de la preadolescencia y la motivación se aboga por un tipo de enseñanza correctamente organizado en base a las necesidades de nuestros alumnos atendiéndolas no solo de forma académica. En este aspecto se recomienda contar con un repertorio de cuñas motrices como elementos dentro de la planificación de las clases para que, en caso de que sea preciso, se puedan introducir este tipo de dinámicas de forma que supongan un punto a favor del proceso de aprendizaje.

4.6 “Cuñas motrices”

Las cuñas motrices son un recurso que permite tener en cuenta las necesidades de los estudiantes. Están orientadas a disminuir la fatiga del alumno en pro del aprendizaje, aspecto que en la enseñanza online está muy presente. Al aplicar este concepto a la enseñanza de las lenguas, se piensa en los entornos de aprendizaje adecuados como elementos que se interrelacionan con los factores del aprendizaje y que es de suma relevancia para la atención efectiva. Anteriormente, se señalaba que la atención efectiva ocurre durante un tiempo establecido y que, por lo general, suele ser de unos 40 minutos, en el mejor de los casos y dependiendo de la edad, (Caballero Román, 2020), después de ese tiempo se puede reconducir la atención con recursos que sean motivadores para el alumnado. En este último aspecto se encuentra la importancia de conocer y llevar a cabo las cuñas motrices con el alumnado, pues ellas permiten guiar nuevamente la clase y volver a momentos de concentración de los contenidos y/o actividades que se estén desarrollando.

Es normal que haya momentos de desatención o de desconcentración. De hecho, las teorías dan cuenta de que la atención demanda ciertas condiciones que son complejas, entre ellas está la parte biológica, las condiciones ambientales, la historia escolar de la persona, los conocimientos previos, los ejercicios que haya realizado, la complejidad de la tarea, el interés por llevarlas a cabo, entre otras. El ser humano puede conducir su atención y como docentes se pueden proponer estrategias para que el alumnado esté más concentrado (Bernabéu, 2017). Si bien el concepto de "cuñas motrices" se ha desarrollado ampliamente en educación infantil y primaria en las asignaturas de educación física y en las relacionadas con el arte, de esa modalidad de trabajo se pueden extraer ideas que sirvan para la enseñanza de las lenguas como el español para el fomento de la motivación, el dinamismo de las clases...

En la búsqueda bibliográfica de "cuñas motrices" relacionadas con la enseñanza online no se encontraron resultados, ello da cuenta del escaso papel que juega la corporalidad del ser humano en este tipo de modalidad de enseñanza.

A pesar de destacar su trascendencia, las cuñas siguen siendo un aspecto poco desarrollado en los espacios de aprendizaje. Siguiendo esta idea, Vaca y Varela (2008, p. 51) señalan que:

“Las cuñas motrices cumplen un doble objetivo: por un lado, tratan de ayudar al alumnado a lograr la disponibilidad e implicación que los aprendizajes le reclaman, y, por otra, forman, junto a las sesiones, las situaciones educativas que desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje específicos sobre el ámbito corporal”.

Si bien la modalidad de enseñanza online tiene dificultades como, por ejemplo, las que se derivan de la falta de presencia física de quienes participan del acto educativo participantes, en el aprendizaje personalizado online de “uno a uno” puede haber otras maneras de estar presente con la corporeidad. Van Manen (2003) señala que:

“El cuerpo vivido o corporeidad se refiere al hecho fenomenológico de que siempre estamos de una forma corpórea en el mundo. Cuando conocemos a otra persona en su entorno o en su mundo, conocemos a esa persona, en primer lugar, a través de su cuerpo. En nuestra presencia física o corporal desvelamos algo sobre nosotros mismos, pero también ocultamos algo, no necesariamente de un modo consciente o deliberado, sino más bien a pesar de nosotros mismos” (p. 121).

Con este planteamiento se puede reflexionar que la corporeidad va más allá del sentido material o inmaterial del cuerpo, tiene que ver con el posicionamiento epistemológico de la presencia del otro, ya sea en aula presencial u online. Por lo que mediante la observación directa de nuestros alumnos durante las clases de ELE online podemos interpretar la información corpórea que nos transmiten para intervenir en caso de que reconozcamos que la atención se ve afectada de forma negativa. En la modalidad online puede que uno de los elementos de la corporalidad que más se evidencia y está presente es el rostro que, justamente, es una de las mayores evidencias de las expresiones del ser humano (Caballero Román, 2020), pero no hay que olvidar que el ser humano expresa su motivación o desmotivación de diversas maneras que el docente debe considerar para ser capaz de redirigir la clase y activar nuevamente la atención de

los alumnos. Este tipo de actividades no solo se orientan a reconectar con el alumno, en ellas se pueden incluir aprendizajes del ámbito de las lenguas. Con la corporeidad se encuentra la dimensión emocional de las personas y los conceptos de “lenguaje” y “vocabulario gestual”, expresados a través de manifestaciones corporales de los individuos que son parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y más en relación la enseñanza de lenguas extranjeras, en este caso orientado al español. Como docentes hay que tener en cuenta las expresiones corporales, también en espacios como los planteados en este trabajo, bajo la modalidad online. Aunque haya una pantalla entre maestro y alumno hay que considerar la emocionalidad, la motivación, las necesidades y los estilos de aprendizaje del estudiante (Boticario y Santos, 2012).

Las cuñas motrices consideran que hay diferencias entre las presencialidades corporales, es decir, la relación con los otros no es la misma, así como no es lo mismo mantener una sesión conversacional de uno a uno entre un docente y un alumno como la que se genera en una sesión entre un docente y un grupo de alumnos. En cualquier caso, se deben tener las herramientas para saber cómo gestionar la clase y para identificar en qué momento el alumno o los alumnos se desconcentran y se requiera redirigir la clase. En la modalidad online personalizada puede que sea más fácil aplicar cuñas motrices al ser sesiones “uno a uno” y poder focalizar la atención en un estudiante; sus cualidades y estilos de aprendizaje (Espinoza Freire y Ricaldi Echevarría, 2018).

En España, los principales exponentes de la teoría de “cuñas” son Marcelino Juan Vaca Escribano y María Soledad Varela Ferreras, profesores del área de Didáctica de la Expresión Corporal, quienes analizan el concepto de “cuerpos silenciados a las cuñas motrices”, siempre en la búsqueda de mejoras en el proceso de aprendizaje. El concepto de “cuerpo silenciado” parte de la crítica de la idea tradicional de la escuela donde el cuerpo no es considerado. En esa manera de educar el cuerpo permanece inmovilizado y silenciado:

“pues se entiende que ello favorece la concentración en el aula. Por ejemplo, este es el caso del aula en el que los niños permanecen sentados en sus sillas y atrapados por los pupitres atendiendo a la lección magistral del docente sin más (Caballero Román, 2020, p. 11).

En cuanto a la aplicación de las cuñas motrices en los procesos de enseñanza-aprendizaje para jóvenes, se pueden llevar a cabo acciones para reconducir la atención proponiendo alguna actividad que reconecte con los intereses del educando. Vaca Escribano (2002, p. 54) dice que las “cuñas motrices” son:

“momentos generalmente cortos (cinco o diez minutos), pero que realizados todos los días, suponen una interesante colaboración con los aprendizajes que pretendemos que logren los alumnos... y que vienen a ser una especie de bisagra entre dos momentos de exigencia, en los que se ha solicitado que el cuerpo pase desapercibido”.

En suma, aplicar estas acciones tienen doble objetivo; el de “ayudar al alumnado a lograr la disponibilidad e implicación que los aprendizajes le reclaman (Vaca Escribano y Varela Ferreras, 2008, p. 51), además de crear situaciones educativas que propicien espacios de bienestar para que se logren procesos de enseñanza-aprendizaje donde el sentido corporal esté presente”.

4.7 “*Surmenage*”

El "*surmenage*" es un concepto acuñado del francés y que se define como una “fatiga o agotamiento por exceso de esfuerzo”, el cual se está utilizando en distintas áreas, por ejemplo, en Psicología para ayudar a llevar de mejor manera el estrés (Maturana y Vargas, 2015) en los ámbitos de la vida personal, social, laboral, entre otros. Ya que tiene una clara relación con los tiempos efectivos de atención y el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha ido desarrollando el concepto en el ámbito académico, primeramente, ha sido objeto de estudio en el ámbito universitario (García-Ros et al., 2012; Herrera Torres, Mohamed Mohand y Cepero Espinosa, 2018) para analizar los elementos estresantes que generan estrés y cansancio emocional del alumnado. Este concepto hace referencia a la fatiga, es decir, a un estado de cansancio que influye en los aspectos de la vida, como lo es el aprendizaje. Para poder identificar el estado de cansancio en los alumnos durante las clases de ELE online sería conveniente analizar la razón que lo genera para poder hacer algo al respecto.

El término “estrés escolar” ya es reconocido dentro de la medicina clínica (Herrera Torres et al., 2018). En la etapa escolar, niños y adolescentes, se enfrentan a situaciones de alta demanda por responder a exigencias de ciertos logros académicos que llevan a cuadros adaptativos, ansiosos, conductuales y emocionales que requieren de atención (Maturana y Vargas, 2015). Durante las clases de ELE online debe procurarse evitar este tipo de sensaciones o, en caso de no poder evitarlas, saber cómo combatirlas de forma que afecten lo más levemente a la sesión. Desde el punto de vista educativo, los docentes deberíamos identificar los momentos en que se aplica mucho contenido o actividades agobiantes para el alumno. La modalidad online supone un obstáculo a la hora de mantener la atención continua de los alumnos y actúa en detrimento de su capacidad de concentración, generando una mayor fatiga. Es por ello que durante las clases debemos tener en cuenta todos los factores que se han desarrollado a lo largo de este documento pues, considerándolos se pueden crear una serie de pautas que ayuden a los alumnos a progresar en el aprendizaje del español. En anteriores planteamientos expresados en apartados de este marco teórico, hablábamos del bienestar del estudiante y en aprender motivados con metodologías lúdicas, pues

desde ese punto de vista, los estudios señalan que es necesario cuidar los espacios y los momentos que pueden generar un mayor estrés en los estudiantes. Todo ello, si se considera que el aprender es una experiencia enriquecedora para la vida de los individuos. No se trata de simplemente cumplir con las exigencias académicas con rendimientos que se reflejan en una calificación, si no, en propiciar espacios de aprendizaje que considere al otro, a sus cualidades y deseos.

Tal como dicen Herrera Torres et al., 2018) “no se pueden obviar elementos tan relevantes como la satisfacción de los estudiantes con su rendimiento académico”, pues sin ella el aprendizaje se vuelve pesado y se genera rechazo. Ni tampoco se pueden obviar las variables emocionales que son parte del ser humano y que están presente en los actos de aprendizaje (García-Ros et al., 2012), por lo tanto, no es conveniente agobiar al alumnado, por el contrario, es conveniente que el docente busque estrategias de aprendizaje más amenas y que sean más motivadoras. En este aspecto la enseñanza de ELE online debe ofrecer una alternativa a las clases presenciales, como se ha mencionado con anterioridad no debe intentarse que las clases online sigan un mismo esquema que las presenciales, pues que no tienen las mismas características. El carácter menos formal de este tipo de enseñanza brinda una oportunidad para apaliar gran parte de los aspectos negativos que se relacionan con la escuela tradicional, para lo cual el uso de cuñas motrices puede suponer un gran aliado.

5. METODOLOGÍA

La idea de la que parte el presente documento nace la observación durante los últimos años de mi experiencia como docente y estudiante. Durante este tiempo la educación online se ha establecido como una de las metodologías educativas más punteras y, desde mi punto de vista, con mayor rango de innovación.

La parte teórica de este trabajo se basa en la revisión bibliográfica de numerosos libros, artículos y estudios realizados por investigadores y profesores cuyos temas de estudio se interrelacionan, de forma que mediante el análisis de la información recabada se fundamenta la propuesta de la implementación de las cuñas en este tipo de enseñanza. Una vez se expuestos los conceptos que delimitan la justificación teórica del trabajo se procede, a continuación, a la realización de una breve explicaciones de los procedimientos que se han seguido para la obtención de la información en relación al conocimiento de docentes activos sobre las cuñas motrices.

Para recaudar información esta investigación hace uso de la herramienta “Google Forms” que permite realizar encuestas de forma bastante accesible gracias a su formato digital. El modelo de la encuesta se adjunta en el apartado Anexos (anexo I).

Durante mi experiencia de he podido experimentar por mí mismo las carencias de las clases online, desde el punto de punta del profesor y desde el de los alumnos, lo cual ha dado paso a plantearme estrategias para solucionarlo como profesor e implementar las cuñas motrices en la enseñanza de ELE online. A partir del análisis y en base a la valoración de la información obtenida a partir de la encuesta y que se presenta en el siguiente apartado, consideró recomendable la creación de una serie de ejemplos de cuñas motrices para desarrollar en el aula.

6. VALORACIÓN DE RESULTADOS

La encuesta realizada consta de 9 preguntas en referencia al tema sobre el que trata el presente documento. Han participado 20 personas elegidas en favor de las necesidades de la investigación. El índice de participación se ha visto limitado ya que la encuesta se ha dirigido a un grupo de población muy concreto, pretendiendo obtener con esto unos resultados lo más específicos dentro de las posibilidades del contexto en que se enmarca. Todos los usuarios que han participado son docentes experimentados en la enseñanza de español como segunda lengua en diversos países. La gran mayoría tiene experiencia en la enseñanza online, ya sea por la situación que ha generado el Covid-19 en las escuelas o por su experiencia laboral como profesores particulares.

En referencia a los resultados de las encuestas (Anexo II) cabe señalar que se han revelado aspectos destacables sobre el uso de las cuñas motrices en la enseñanza actual. De forma que se pueden observar los siguientes indicadores:

- La mayoría de los docentes consideran que la enseñanza online supone un elemento en detrimento de la atención por parte de los estudiantes en las clases.
- También se comprueba que los tiempos de atención efectiva son un aspecto que toda la muestra considera importante. En contraposición se observa que no se tienen tan en cuenta a la hora de la planificación de las sesiones, lo cual hace suponer que nos encontramos antes un factor de la enseñanza online que se descuida a la hora de la planificación docente.
- Los resultados también reflejan que cada uno de los docentes cuenta con una serie de estrategias para identificar que los alumnos no están prestando demasiada atención ciertos momentos. Muchos de estos indicadores se tornan complicados de captar durante las clases online ya que no se tiene toda la información visual y auditiva que se tiene en las clases presenciales lo cual puede suponer un problema para la motivación del alumnado si no se identifica a tiempo su fatiga.
- Los docentes que han participado en la encuesta también consideran que las metodologías lúdicas y la motivación son una parte básica para el aprendizaje y

por ello cuentan con unas dinámicas para su fomento. A sí mismo la gran mayoría coincide en que cambiar de actividad u optar por un juego es un herramienta útil para mantener la atención del estudiante en momentos en los que la atención se dispersa. Pero son varios lo que indican que no suelen incluir actividades de componente lúdico en sus programaciones lo cual remarca el hecho de que durante el proceso de planificación docente, a pesar de contar con conocimientos teóricos adecuados, no se llevan a la práctica.

- Aproximadamente la mitad de los participantes no conoce lo que son las cuñas motrices. Este hecho se compensa en cierta medida debido a que, a pesar del desconocimiento del término, parecen utilizar estrategias similares y son conscientes de la necesidad de mantener a los alumnos atentos y motivados para que el aprendizaje se lleve a cabo de forma efectiva mediante cambios en el ritmo de la clase pero, en ocasiones, no se tiene en cuenta la importancia del factor lúdico como elemento que contribuye lograrlo.

En resumen y en relación con los resultados de la encuesta, se puede concluir que los tiempos de atención efectiva se ven como un elemento clave a la hora de poner en marcha el proceso de enseñanza y cada uno de los docentes utiliza una serie de estrategias para su fomento, lo cual permite afirmar la existencia de un factor común al que prestar atención para atender las necesidades de la enseñanza. Algunas de ellas podrían clasificarse como cuñas motrices y otras son simplemente llamadas de atención o cambios en el ritmo de la clase. Es por eso que la creación de ejemplos de cuñas puede aportar un elemento de apoyo para aquellos docentes que, aun siendo conscientes de la situación en la que se encuentran los alumnos durante las clases, necesitan un apoyo a la hora de plantear alternativas y promover sesiones más dinámicas y motivadoras.

7. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Es conveniente señalar de nuevo la necesidad de adaptar las cuñas motrices a los focos de interés de los alumnos para que realmente supongan un elemento motivador además de mitigador de la fatiga. Por ello las siguientes cuñas son un ejemplo del trabajo orientado a un caso concreto pero pueden variarse del modo que se considere necesario en función de la situación educativa en que se desarrollen. También son susceptibles de variaciones en cuanto al contenido. En algunas ocasiones pueden utilizarse para afianzar aprendizajes, otras como repaso de algunos aspectos de temas anteriores y otras simplemente a modo de válvula de escape a la exigencia cognitiva de la clase.

Es recomendable utilizar los mínimos materiales posibles y a ser posible utensilios que se relacionen con el material escolar del que el alumno pueda disponer. En caso de utilizar otro tipo de materiales conviene se trate de objetos que puedan encontrar con facilidad y que no sea necesario que compren. En ocasiones, para crear cuñas más elaboradas atendiendo a algunos de los intereses del alumno, puede ser necesario el uso de algún material o elemento que se salga de la norma general, en algunos casos para algunos juegos se recomienda contar con el apoyo de los padres o los propios alumnos para que nos asistan en esta labor.

A continuación aparecerán algunas de las cuñas que he podido observar durante mi experiencia en las aulas, algunas de ellas se han puesto en práctica en la modalidad online. Estas últimas se centran especialmente el caso de una alumna de 11 años, con un nivel A1 “avanzado” cuya lengua materna es el inglés. Se ha elegido este ejemplo ya que la alumna contaba con un grado de motivación bajo y su nivel de español le ocasionaba dificultades para superar las asignaturas de su escuela.

Partiendo de sus intereses y adaptándolos a las cuñas motrices que empleábamos en determinados momentos de las clases, su rendimiento pasó a ser muy superior. De esta forma se generó la mejora en el aprendizaje de español gracias a un cambio en su actitud hacia las clases y la asignatura. En este caso se trabajó con una alumna a la que le encanta el baile, pintar y la gimnasia artística.

1. El semáforo

Esta actividad trata de fomentar la adquisición de vocabulario mediante una tarea dinámica. Puede ser utilizada para colores, números, comidas... o cualquier otro elemento del léxico. Se debe enfocar de forma progresiva para que con el aumento de la dificultad aumente el desafío y el alumno tenga tiempo para adaptarse y entender bien la dinámica.

- Descripción:

Se asigna una acción a cada color o cualquiera de elementos del léxico que se vayan a trabajar. Por ejemplo en el caso de los colores:

Verde: agacharse/levantarse **Amarillo:** Media vuelta **Rojo:** quedarse quieto

Se explica al alumno que debe ponerse en pie y que cada vez que diga/muestre en la pantalla uno de esos colores debe realizar la acción que se asocia a este. No puede tardar más de un segundo en ejecutar la acción. En caso de que exceda ese tiempo o que se equivoque, el punto lo gana el profesor. En caso de que al terminar la ronda haya completado con éxito sus funciones ganará un punto.

A medida que avanzan las rondas pueden añadirse nuevos elementos, en este caso colores, y sus correspondientes acciones. Pueden acordarse las acciones con los alumnos y es un buen elemento para trabajar los verbos.

2. Palmas

Mediante esta actividad se pueden enseñar canciones de palmas tradicionales. Algunas de ellas necesitan alguna adaptación para poder desarrollarse. Ya que este tipo de juegos se dan a en diversos países es una buena forma de intercambio cultural mediante el juego.

Puede ir ampliándose el grado de dificultad y se pueden usar canciones tanto tradiciones como actuales o inventadas. Una canción recomendada para un nivel inicial por su sencillez es “El Cartero”, puede enviarse una ficha a los alumnos para que la puedan leer y la aprendan (se adjunta ejemplo en el anexo IV)

3. El camaleón

El objetivo de esta breve actividad es que el alumno identifique una palabra con su representación mental de la misma y tome la forma del elemento que nosotros le indiquemos. Para ello puede colocarse de la manera que desee e incluso utilizar objetos cercanos si así se pacta.

- Descripción:

El profesor nombrará un objeto. Puede tratarse de algo simple, como una figura geométrica, o algo más complejo, como un caracol. Esta actividad ofrece una herramienta para el repaso y la comprensión del léxico.

Una variante de este mismo estilo de juego consiste en que el propio alumno toma la forma del elemento que quiere representar y el profesor debe adivinarlo.

En ambas modalidades se pueden añadir puntuaciones.

4. La rueda de la fortuna

Sus aplicaciones son muy diversas ya que puede apartarse a aspectos léxicos, gramaticales y otros muchos elementos del lenguaje que puedan orientarse de forma creativa.

Se crea una rueda giratoria dividida con diferentes sectores. En internet pueden encontrarse webs de uso muy sencillo que permiten crear este tipo de materiales de forma gratuita y rápida. En estos sectores angulares pueden aparecer diferentes verbos. Puede utilizarse para verbos reflexivos, de una conjugación en particular, un tiempo en concreto o lo que se considere oportuno en casa caso. Se trata de un buen ejercicio para repaso y asimilación de verbos que se hayan trabajado.

- Descripción:

El juego consiste en girar la rueda hasta que se detenga en alguno de los verbos. Cuando la rueda esté completamente quieta y la flecha marque uno de los verbos que en ella aparecen el alumno debe interpretarlo por mímica. (Puede variarse de forma que lo tenga que dibujar o incluso simplemente conjugarlos)

5. Gomacesto

Para esta breve cuña motriz no se necesita más material que una goma. Con esta actividad se pueden trabajar diversos aspectos de la lengua, por ejemplo puede orientarse a modo de refuerzo positivo ante una serie de preguntas en las que cada acierto positivo le aporta al alumno una oportunidad de tiro a canasta, la cual puede desembocar en otra breve actividad que motive el aprendizaje.

- Descripción:

El alumno creará una especie de canasta juntando su dedo índice y el pulgar de modo que formen una circunferencia y deberá intentar encestar manteniendo el brazo estirado y la otra mano a una distancia de unos 30-45 cm.

6. ¿Nos conocemos?

Esta actividad se ha utilizado en varias ocasiones para trabajar las descripciones de forma motivadora para los alumnos.

En la herramienta de video Zoom se pueden encontrar una serie de filtros que cambian la imagen de la persona que los selecciona. Esto permite poder cambiar el género, el color de pelo, los ojos, llevar gafas y un sinnúmero de posibilidades que aportan un componente lúdico a la tarea.

En caso de no utilizar Zoom para las sesiones online se pueden encontrar herramientas similares en la web.

Esta actividad podría orientarse de dos formas:

- a) La primera opción consiste en que el profesor es quien se aplica el filtro y elige las características de su personaje, que pueden ser solo referentes al físico o también incluir rasgos de personalidad. Una vez que haya seleccionado todo el alumno le hace preguntas como: ¿Tienes el pelo rubio? ¿Tienes el pelo largo? Para lograr identificar las características de la nueva imagen del docente, el cual mostrará después el resultado.
- b) En la segunda opción el alumno es quien aplica los filtros pero en base a las indicaciones que le va dando el profesor para finalmente mostrar al profesor el resultado y comprobar si es correcto.

7. Woah!

En este caso la cuña motriz se ha llevado a cabo para las locuciones preposiciones simples y para los puntos cardinales.

- Descripción:

Este juego se desarrolla a partir de un ritmo básico de 4 tiempos.

Se trabaja el ritmo con el alumno para que capte la dinámica “1 tempo, 2 tempo, 3 tempo, woah!” Ya que en base a este ritmo se establece el juego.

La actividad consiste en que tanto el profesor como el alumno comienzan a entonar: “1, 2, 3 woah!” Para establece el ritmo. Una vez hecho esto en el siguiente tempo que corresponda a “Woah!” el alumno deberá señalar a una dirección y decirla en alto. Mientras que el profesor deberá mirar hacia alguno de los lados posibles.

En caso de que el alumno y el profesor coincidan en el lado escogido se cambiarán los roles.

Ya que se trata de un ritmo bastante común es recomendable buscar alguna canción que siga ese tempo para añadir un elemento más motivador. De hecho durante el “woah!” y “woah!” se puede bailar para si se considera oportuno.

8. Murcielagoestatocástico

Esta cuña se puede utilizar como refuerzo positivo o recompensa de algún otro juego. Se otorga al alumno el poder del “murcielagoestatocástico” que consiste en paralizar la clase durante 45 segundos.

- Descripción:

Para utilizar este poder el alumno debe pronunciar a la perfección y rápidamente “murcielagoestatocástico” en un momento de la clase en el que profesor no esté hablando. Durante estos 45 segundos el profesor permanece parado y el alumno puede hacer lo que considere.

Se deben establecer unas reglas básicas y conocer bien a los alumnos para llevar a cabo esta cuña de forma que no desemboque en resultados opuestos a la intención inicial.

9. Clase vs profe

Se trata de una actividad con puntuación en la que el alumno compite contra el docente. Se deberá haber creado un *collage* de imágenes para el desarrollo de esta tarea. Pueden ser incluso frases breves o acciones.

El profesor compartirá dicha imagen con el alumno de modo que 3 imágenes aparezcan arriba y 3 abajo.

- Descripción:

El profesor señalará con el puntero la imagen que elija y dirá el nombre de aquello que aparezca en la imagen. Ya que el alumno tiene la imagen en su pantalla y puede ver donde se encuentra, deberá mover rápidamente la mano arriba a la izquierda si se trata de la imagen que está arriba a la izquierda, abajo al centro si se trata de la imagen que está abajo al centro etc.

En caso de que el movimiento sea erróneo o se dude durante demasiado tiempo se pierde el punto.

El profesor también tiene la posibilidad de apuntar a una de las imágenes y decir un nombre que no corresponda. En este caso si el alumno realiza algún movimiento pierde un punto también.

Se juega por rondas. El docente va señalando las imágenes, unas 5 o 6 veces supone una ronda.

10. Mi nuevo bigote

Para fomentar la expresión hablada es recomendable aportar un poco de humor. Para contrarrestar el factor vergüenza que puede afectar a algunos alumnos, y más concretamente a los alumnos de estas edades, se lleva la conversación a un ambiente totalmente distendido y cómico en el que el alumno y el profesor establecen una conversación.

Se puede trabajar el tema que se esté tratando en clase o cualquier otro que se considere pero con un bolígrafo encima del labio superior a modo de mostacho. Este bolígrafo debe sujetarse sin manos y, aunque es difícil, debe procurarse que no se caiga al hablar.

11. Trabalenguas

Se trata de una buena estrategia para desarrollar la pronunciación y la fluidez del alumno. Supone un desafío y aporta un componente cultural que puede desembocar en otras muchas actividades. Hay una gran variedad de trabalenguas.

Un elemento motivador puede ser el cronometrarles e ir anotando los tiempos que obtienen en los diferentes trabalenguas que ejecuten.

12. Que no caiga

Este juego se ha utilizado varias veces para aprender los días de la semana y los meses del año, de tal modo que cada golpe de pelota corresponde con uno de los días o los meses. En caso de que la pelota caiga se puede volver a empezar.

- Descripción:

Con un folio que ya no sirva o cualquier otra cosa similar se hace una bola de papel. El alumno debe golpear la bola con las palmas de la mano (puede ser solo con una mano, con las dos, con las dos de forma alternativa etc.) con el objetivo de que la bola no caiga. Este juego se ha utilizado varias veces para aprender los días de la semana y los meses del años, de tal modo que cada golpe de pelota corresponde con uno de los días o los meses. En caso de que la pelota caiga se puede volver a empezar.

13. Mi inventario

Con esta cuña motriz se trabaja la comprensión oral y el repaso de contenidos trabajados en las diferentes sesiones.

- Descripción:

En este juego el profesor debe mencionar las características de algún objetivo. Por ejemplo “es caro, es ligero y es cuadrado”. El alumno debe tener en cuenta estas características y buscar en menos de 25 segundos un objeto de su casa que tenga esas características. Por ejemplo para este caso podría valer un teléfono móvil.

14. Girar la moneda

Es un juego que persigue desarrollar la velocidad lectora y trabajar la pronunciación de una forma lúdica y dinámica. Para llevarse a cabo se necesita una moneda y un texto.

- Descripción:

El alumno debe sostener la moneda de canto y golpearla de tal modo que consiga hacerla girar sobre sí misma. Durante el tiempo que la moneda se mantenga girando sin caerse el alumno deberá leer el texto seleccionado procurando que su pronunciación y entonación sea adecuada pero también intentando leer lo máximo posible antes de que la moneda se detenga. Una vez que la moneda se detiene el alumno debe para de leer. Se recomienda el uso de comics u otros materiales que motiven la lectura de los jóvenes.

Se pueden dar varias oportunidades si considera que puede mejorarlo, pero es recomendable que no sean más de 2-3 para que la fluidez de la clase no se vea afectada de forma negativa. Además es recomendable que sea un formato de texto que ya se haya leído previamente.

15. El comecocos

Las posibilidades que ofrece esta herramienta son realmente amplias y desarrollan la creatividad del profesor y el alumno.

- Descripción:

Aprovechando el material que creamos en la actividad de papiroflexia se puede crear una nueva cuña. En este caso se trataría de completar el comecocos con los contenidos que se quieran trabajar. En caso de tener varios es recomendable pintarlos de diferentes colores de tal forma que se distinga fácilmente si se trata de uno con conjugaciones, preposiciones, adjetivos...

Un ejemplo de juego que podría llevarse a cabo sería que el profesor tenga un comecocos con pronombres y el alumno uno con verbos irregulares (car, gar, zar), el alumno y el profesor dicen un número y en función de la parte que les toque y que seleccionen obtendrán un pronombre y un verbo que debe conjugarse.

16. Flip

Esta cuña puede emplear distintos tipos de materiales. Lo más recomendable sería un vaso o una botella de plástico, pero debido a que estos elementos no suelen estar a mano durante las clases, se puede utilizar una zapatilla o zapato.

- Descripción:

El desafío consiste en lanzar la zapatilla de tal forma que al aterrizar lo haga sobre la suela (en caso de ser un vaso o una botella debería aterrizar sobre la base).

Es una buena herramienta en caso de tener varios materiales preparados para la clase o como el refuerzo positivo. Por ejemplo se le indica al alumno 3 posibles tareas, si logra conseguir el reto en un determinado número de intentos puede elegir la que más le llame la atención.

17. Soy batería

Se trata de una actividad de repaso que pueda emplearse para trabajar las reglas de utilización de la tilde o simplemente para separar por sílabas y desarrollar algún aspecto concreto de la pronunciación o la entonación.

Para esta actividad el alumno el alumno necesitará dos lapiceros/bolígrafos. Puede darse libertad de creación al alumno a la hora de hacer las frases o se le pueden dar unas indicaciones o algunos elementos que deben aparecer.

- Descripción:

El alumno crea un ritmo de unos 5-8 segundos usando los sus “baquetas”. Lo repite para asimilarlo y teniendo en cuenta que cada uno de los golpes debe corresponderse con una sílaba. Tras esto crea una frase que se adapte al ritmo que ha creado y pronunciarla en alto mientras toca.

En caso de haber hecho la actividad de papiroflexia con anterioridad y saber tener una rana saltarían también puede emplearse para este propósito, usando los santos para indicar el ritmo.

18. Espejo

Este tipo de actividades pueden orientarse de diversas formas en función del contenido que se quiera trabajar.

- Descripción:

El profesor representa una escena sin hacer uso de la lengua hablada.

El alumno, que lo ha visto todo, debe volver a representar la misma escena pero está narrando lo que hace en cada momento a partir de la información que ha interpretado de la representación del docente.

Una vez que el alumno ha terminado se habla de si su idea coincide con lo que quería transmitir el profesor. Se pueden rotar los roles si se considera oportuno.

19. Papiroflexia

Una actividad para relajarse y dedicar unos minutos a la coordinación ojo-mano, comprensión oral y la habilidad motriz fina.

Existen una gran cantidad técnicas de papiroflexia sencillas que pueden realizarse en tan solo unos minutos y que pueden ayudar a la comprensión oral y a la asimilación de nuevos conceptos. Un ejemplo de algunas figuras sencillas y que pueden aplicarse para otras cuñas que se han mencionado son: la rana saltarina y el comecocos (Anexo 4).

20. Dibujar con ojos cerrados

Se trata de un método divertido de repasar el vocabulario.

- Descripción:

El alumno toma un papel y un lapicero y se tapa los ojos de forma que no pueda ver. El profesor le dice una palabra o una frase corta que tenga relación con algunos de los contenidos que se han trabajado en la lección y que se puedan representar gráficamente de forma no muy compleja.

Una vez que ha terminado se comprueba si la palabra y el dibujo coinciden y que dedican unos instantes a comentarlo.

21. Cara de goma

En este caso se crea una actividad breve para establecer unos momentos disuasorios que permitan al alumno relajarse para posteriormente continuar con la clase de forma más productiva gracias al alivio de la fatiga. Aporta además la oportunidad de trabajar una breve conversación.

- Descripción:

El alumno debe colocar una goma sobre su frente de tal forma que pueda mantenerla. Sin hacer uso de las manos y esencialmente mediante movimientos faciales debe conseguir que la goma llegue a su mentón. Mientras tanto el profesor estará manteniendo una conversación o haciendo preguntas al alumno.

22. El dado

En este caso particular se ha orientado la actividad a la creación de frases para establecer unas pautas básicas en referencia a la gramática de forma que el alumno pueda reflexionar sobre los elementos que componen cada oración.

- Descripción:

En caso de no tener un dado se puede crear uno de forma muy sencilla mediante las cuñas de papiroflexia.

La actividad consiste en asignar a cada número del dado una función. En este ejemplo se he utilizado de la siguiente forma:

1: Sustantivo	2: Adjetivo	3: Comodín
4: verbo regular	5: Pronombre	6: verbo irregular

El alumno lanza el dado de 3 a 6. Debe formar una frase con los elementos que se ha obtenido al tirar el dado. En caso de que no sea posible porque el azar no lo permita se puede citar una palabra que tenga esa función.

Otra modalidad consiste en tirar el dado y en función del número que salga identificar en un texto los elementos que cumplen esa función. Por ejemplo buscar todos los verbos regulares que aparezcan en unos párrafos.

23. El profe dice

Con esta actividad se realiza un repaso de los verbos, el léxico y se trabaja la comprensión oral y la atención.

- Descripción:

Se trata del clásico juego “Simón dice”. El único cambio es que en vez de ser Simón en este caso es “el profe”. Se juega por rondas cuya duración puede variarse de la forma que se considere más apropiada.

El docente dará al alumno un comando y el alumno deberá realizarlo lo más rápido posible siempre y cuando las palabras del profesor sigan la siguiente estructura: “el profe dice + el comando”. En caso de que esa estructura se altere y el alumno realice la acción se considerará un error y se anotará como punto negativo para el alumno.

8. CONCLUSIONES

Tras considerar la problemática en torno a la falta de motivación y la fatiga escolar en alumnos preadolescentes, la introducción de las cuñas motrices en el aula de ELE online ofrece un gran potencial educativo aun por explorar que merece la pena tener en cuenta. Estas pequeñas acciones motrices pueden aportar un elemento motivador a un modelo de enseñanza con un gran potencial. El juego, aplicado en este caso como breve actividad motriz, es una actividad natural en los jóvenes y supone un elemento de aprendizaje. A pesar de que su aplicación a la enseñanza de español como lengua extranjera no se haya investigado con anterioridad, es conveniente dedicar unos momentos para la reflexión en relación a su aplicación en la enseñanza online. La teoría refleja que las cuñas motrices pueden ofrecer un componente motriz que reactive la capacidad de atención del alumno mitigando los efectos de la fatiga. Además crean un clima de clase en el que la adquisición se ve favorecida por el carácter lúdico de las actividades.

En respuesta a los objetivos que se plantearon al comienzo del trabajo señalar que, en base a la fundamentación teórica y mi propia experiencia en la aplicación de las cuñas motrices a las clases online individualizadas, el grado de motivación de los alumnos se ve afectado positivamente al emplear este tipo de cuñas en las clases de ELE. Aportan un elemento lúdico que promueve la mejora de las sesiones y favorece un buen clima para un aprendizaje eficaz. Por otra parte el presente documento ofrece una base teórica que persigue que el profesor sea consciente de la importancia de su labor en las clases como motivador y agente crítico de las diferentes etapas de la clase y su incidencia sobre el alumno.

En relación a la creación de un de una serie de ejemplos de cuña motrices es justo señalar que no se ha tratado de una tarea sencilla. Ya que uno de los fundamentos de esta metodología de enseñanza se establecen en la necesidad de adaptar las cuñas motrices a las necesidades particulares de cada alumno y a sus focos de interés, ha supuesto un desafío el crear ejemplos de cuñas motrices que podrían llevarse al aula ya que cada alumno tiene sus peculiaridades y resulta realmente complicado crear cuñas genéricas que puedan utilizarse en cualquier situación o para cualquier nivel. Es por esto que una de los aspectos que han limitado el trabajo se enfoca a la formulación de

actividades de carácter motriz que puedan servir como elemento base para una idea que necesita un mayor desarrollo y personalización. Otro aspecto a mejorar en esta línea sería el clasificar las cuñas motrices dentro de categorías pero, de nuevo, debido a la grandísima variedad de oportunidad que aportar cada actividad en función del enfoque que el profesor aporte se torna una tarea compleja que no se ha podido resolver. Por último, otro de los elementos a considerar dentro de las limitaciones del presente trabajo hace referencia a la capacidad de creación y originalidad del docente que lleva a cabo clase. Cabe señalar que en el documento se expresa el conocimiento de estas circunstancias, se hace saber que se trata de ejemplo con gran variabilidad y se recomienda que el profesor tome las medidas necesarias para que se ajuste al contexto particular en el que se desarrollen sus clases

La enseñanza online ha llegado para quedarse. Esta forma de enseñanza ofrece un gran número de posibilidades que debemos investigar y explorar. Todavía es pronto para conocer los paradigmas en relación a esta nueva forma de aprendizaje, lo cual ofrece un momento idóneo para la experimentación en pro de la enseñanza y más en concreto de cara a la expansión del español como lengua gracias a la docencia online. Métodos innovadores pueden tener cabida entre las múltiples oportunidades que se nos presentan en los años venideros. Aunque los resultados del trabajo han sido satisfactorios, es cierto que mantener el foco de interés en el desarrollo de las cuñas motrices puede orientarse de cara a futuras investigaciones que desemboquen en una mejora de la enseñanza de ELE de forma online a nivel individual. La realización de este trabajo busca crear un punto de partida para la creación de fuentes de las que obtener ideas para la incorporación de las cuñas motrices y el fomento de su aplicación a este tipo de enseñanza, pero queda un largo camino por recorrer. Son muchos los factores que inciden durante el desarrollo de las sesiones online de enseñanza de lenguas y todos ellos merecen ser sopesados y atendidos.

Podría ser un concepto interesante la creación de un blog/web donde poder compartir distintas dinámicas que se hayan puesto en marcha para que cada docente seleccione las que más se adapten a su caso particular. De este modo, ante la amplia cantidad de información, quizás sería más sencillo agrupar las actividades de un modo más concreto y resolver así unas de las dificultades que se han identificado anteriormente. Por otro lado, a lo largo del desarrollo de este trabajo han ido apareciendo ideas aplicables a las cuñas motrices como su uso a modo de elemento de

evaluación sobre las que se podría plantear un nuevo tema de estudio con gran potencial educativo.

En definitiva el presente trabajo persigue aportar un punto de vista diferente a los métodos de enseñanza de ELE online que se han planteado hasta ahora mediante la incorporación del elemento “cuña motriz” con la esperanza de responder a las demandas de una educación cambiante. Ya que las cuñas motrices tienen el potencial de colaborar activamente con la mejora del buen ambiente de la clase, compensar la quietud, la fatiga y la falta de atención favoreciendo un nivel óptimo de aprendizaje y ayudando a reenfocar la atención. Enriquecen el currículo mediante la inclusión de nuevas metodologías activas, propiciando así una evolución pedagógica. Reclaman un nuevo rol del maestro, el cual debe involucrarse como herramienta pedagógica para ser capaz de interpretar las señales corporales del alumno. Trasforman la función docente y nos permiten crear un marco didáctico de presente y futuro.

9. REFERENCIAS

- Adell, J. y Gisbert, M. (1997): Educación en internet: el aula virtual, *Tiempo de Educación*, 18.
- Andreu, M. A. y García, M. (2011). Perceptions of Gaming as Experiential Learning by Engineering Students. *International Journal of Engineering Education*, 27(4), 1-10. <http://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu10>
- Arias y Cristia (2014). *El BID y la tecnología para mejorar el aprendizaje: ¿Cómo promover programas efectivos?* Banco Interamericano de Desarrollo.
- Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *ReiDoCrea*, 6(2), 16-23. <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis.
- Boticario, J. G. y Santos, O. C. (2012). Aprendizaje inclusivo centrado en las necesidades de las personas. Avances en estándares, plataformas y desarrollo de servicios de aprendizaje personalizados. En L. Nieto (Coord.), *Aplicación de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la vida diaria de las personas con discapacidad* (pp.309-332) IMEDIR: Universidad de la Coruña.
- Caballero Román, J. (2020). *Del cuerpo silenciado a las cuñas motrices: en busca de una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. (Trabajo Final de Grado). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/45893>
- Cabrera, M. (2009). La importancia de la colaboración familia-escuela en la educación. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 16. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA_CABRERA_1.pdf
- Carroll, J. (1963). "A model of school learning". *Teachers College Record*, 64(8), 723-733.
- Cazalla-Lun, N. y Molero, D. (2013). Revisión teórica sobre el autoconcepto y su importancia en la adolescencia. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 10, 43-64. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/991>

- Cleary, T. J. y Zimmerman, B. J. (2004). Self-regulation empowerment program: A schoolbased program to enhance self-regulated and self-motivated cycles of student learning. *Psychology in the Schools*, 41(5), 537-550. doi: <https://doi.org/10.1002/pits.10177>
- Cook, D. A., & Artino Jr., A. R. (2016). Motivation to learn: An overview of contemporary theories. *Medical Education*, 50(10), 997-1014. doi: 10.1111/medu.13074
- Duarte de Kendler, M. (2007). Impacto de las metodologías de enseñanza utilizadas por el docente sobre la efectividad del aprendizaje del idioma inglés. *Telos*, 9(2), 301-317. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99318750008>
- Espinoza Freire, E. E. y Ricaldi Echevarría, M. L. (2018). The tutor in virtual learning environments. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(3), 201-210. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000300201&lng=es&tlng=en.
- Ferragut, M. y Fierro, A. (2012). Inteligencia emocional, bienestar personal y rendimiento académico en preadolescentes. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 44(3), 95-104. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80525022008>
- Fisher, D. (2009). "The use of instructional time in the typical high school classroom". *The Educational Forum*, 73(2), 168-176. <https://doi.org/10.1080/00131720902739650>
- Flores Sierra, E. B. (2016). Proceso de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 7(3), 187-200. <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/502>
- García-Ros, R.; Pérez-González, F.; Pérez-Blasco, J.; Natividad, L. A. (2012). Evaluación del estrés académico en estudiantes de nueva incorporación a la universidad. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 44(2), 143-154.
- Gimeno Sacristán, J. (2008). *El valor del tiempo en educación*. Madrid: Morata.
- Herrera Torres, L., Mohamed Mohand, L. y Cepero Espinosa, S. (2018). Cansancio emocional en estudiantes universitarios. *DEDICA Revista De Educação E Humanidades*, 9, 173-191. <https://doi.org/10.30827/dreh.v0i9.6888>
- Labrador, M.J. y Morote P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas* 17, 71-84. <https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Lorente Fernández. P. y Pizarro Carmona, M. (2012). El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas. *Revista de Estudios*

- MCER (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Márquez-Cervantes, M. C. y Gaeta-González, M. L. (2018). Competencias emocionales y toma de decisiones responsable en preadolescentes con el apoyo de docentes, padres y madres de familia: Un estudio comparativo en estudiantes de 4º a 6º año de educación primaria en España. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 176-200. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.22-1.9>
- Maturana, A. y Vargas, A. (2015). El estrés escolar. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 34-41. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2015.02.003>
- Nevado, Ch. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *Revista Marco ELE*, 7, 1-14. https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf
- OCDE (2011). *Quality Time for Students. Learning in and out of school*. París: OCDE.
- Pintrich, P.R. y de Groot, E.V. (1990). *Motivational and self-regulated learning components of classroom performance*. *Journal of Educational Psychology*, 82, 33-40.
- Pozo, J.I. y Monereo, C. (2001). *¿En qué siglo vive la escuela?* Cuadernos de Pedagogía, 298, 50-55.
- Razo Pérez, A. E. (2016). Tiempo de aprender: El aprovechamiento de los periodos en el aula. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(69), 611-639. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5614910.pdf>
- Rodenas Adam, M., Vallés, R. S., & Moncaleano Rodríguez, G. I. (2013). E-learning: características y evaluación. *Ensayos de Economía*, 23(43), 143-159. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/ede/article/view/42932>
- Salinas, J. (1999). *Internet en la enseñanza presencial*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Sangrà, A., Vlachopoulos, D. y Cabrera, N. (2012). Building an Inclusive Definition of E-Learning: An Approach to the Conceptual Framework. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 13(2), 145-159. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v13i2.1161>
- Silva-Quiroz, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación Educativa*, 10(52), 13-23. <http://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>

- Tornero Y. (2010). *Las actividades lúdicas en la clase de E/LE: ventajas e inconvenientes de su puesta en práctica*. Madrid: Edinumen.
- Vaca Escribano, M. J. (2002), *Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria*, Asociación Cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad”, Palencia.
- Vaca Escribano, M. J. y Varela Ferreras, M. S. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico de lo corporal (3-6)*. Barcelona: Graó.
- Valle, A., Rodríguez, S., Núñez, J. C., Cabanach, R. G., González-Pienda, J. A. y Rosario, P. (2010). Motivación y Aprendizaje Autorregulado. *Revista Interamericana de Psicología*, 44(1), 86-97.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28420640010>
- Van Manen, M. (2003). *Investigación educativa y experiencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y la sensibilidad*. Barcelona: Idea Books.
- Vygostki, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

10. ANEXOS

Anexo I:

Enseñanza online individualizada de ELE para jóvenes preadolescentes desde un enfoque lúdico y motivador

Con esta serie de preguntas se pretende alcanzar un mayor conocimiento de las estrategias que utilizan los docentes en sus clases online para mantener la motivación y la atención de los alumnos en las clases de segundas lenguas, especialmente enfocado al español.

1. En tu opinión ¿La enseñanza online puede dificultar de forma habitual la atención de los alumnos durante las clases?

MUCHO	BASTANTE	POCO	NADA
--------------	-----------------	-------------	-------------

2. ¿Qué indicadores tienes en cuenta para identificar que los alumnos no están atendiendo en determinados momentos de las clases online?
-

3. ¿Qué grado de importancia crees que tiene el uso de metodologías motivadoras/lúdicas en la atención de los alumnos, especialmente los jóvenes?

Siendo 1 el grado más bajo y 10 el grado más alto. Rodea el número

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4. ¿Crees que es importante tener en consideración los tiempos de atención efectiva de los alumnos?

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

5. ¿Qué grado de importancia otorgas a los tiempos de atención efectiva en la planificación de las sesiones online? (Siendo 1 lo más bajo y 10 lo más alto)

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6. ¿Qué estrategias implementas en tus clases para volver a captar la atención de los alumnos en los momentos en que se distraen?

7. ¿Sueles incluir breves actividades lúdicas que requieran de cierto grado de movimiento en las clases online que impartes?

Selecciona todos los que correspondan.

- Muy a menudo
- En algunas
 ocasiones Rara
vez
- No

¿Conoces lo que son las "cuñas motrices"?

Marca solo un óvalo.

Si

No

8. En caso de que conozcas las "cuñas motrices" ¿Sueles incluirlas en las clasesonline para la enseñanza de lenguas?

Marca solo un óvalo.

Siempre

Frecuentemente

A veces

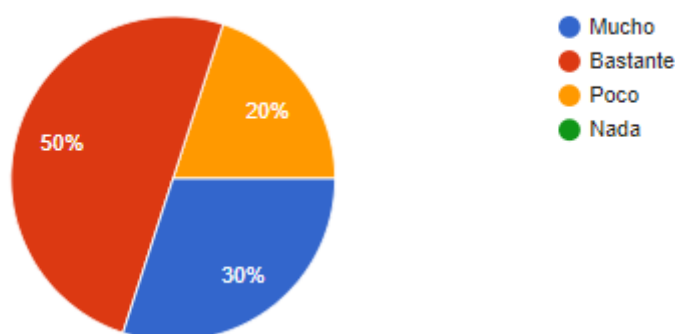
Nunca

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Resultados de la encuesta

1. En tu opinión ¿La enseñanza online puede dificultar de forma habitual la atención de los alumnos durante las clases?

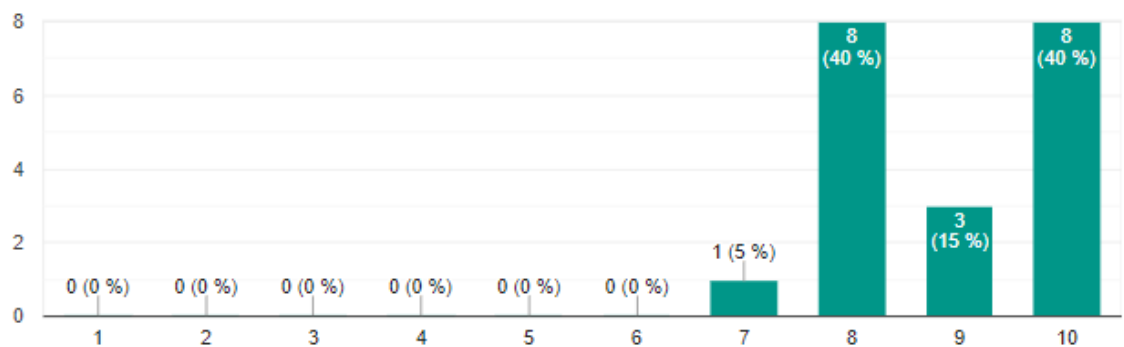


2. ¿Qué indicadores tienes en cuenta para identificar que los alumnos no están atendiendo en determinados momentos de las clases online?

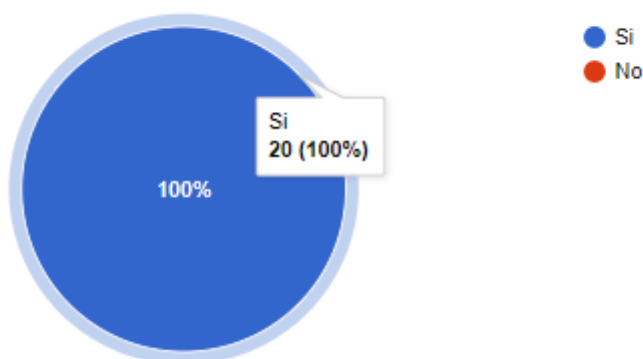
- En función de la interacción durante la clase
- Dependiendo de sus respuestas y conducta
- Distracción
- Bostezos, tardar en contestar, repetir preguntas
- Mirar el móvil
- Respuestas breves y no muy detalladas
- No miran a la pantalla o miran demasiado (a veces tienen otras ventanas abiertas)
- Preguntas durante la clase les pillan por sorpresa
- Mirada perdida
- Murmullos y miradas dispersas
- No interactúan, no muestran dudas
- No hay respuestas ni preguntas
- Baja participación

- No intervienen ni preguntan
- En función de la participación
- Expresión oral y corporal
- Feedback e interacciones durante la sesión
- No saben responder a las preguntas
- Preguntan por la hora o quieren ir al baño demasiado
- Uso del ordenador de forma que no concuerda con las necesidades de la sesión.

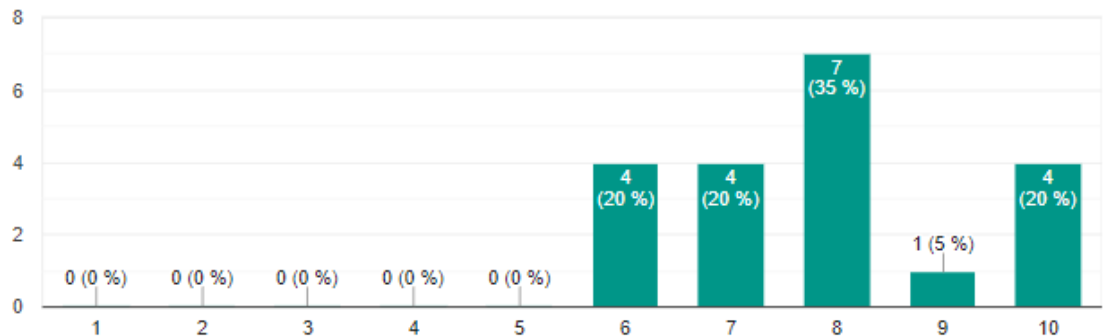
3. ¿Qué grado de importancia crees que tiene el uso de metodologías motivadoras/lúdicas en la atención de los alumnos, especialmente los jóvenes?



4. ¿Crees que es importante tener en consideración los tiempos de atención efectiva de los alumnos?



5. ¿Qué grado de importancia otorgas a los tiempos de atención efectiva en la planificación de las sesiones online? (Siendo 1 lo más bajo y 10 lo más alto)

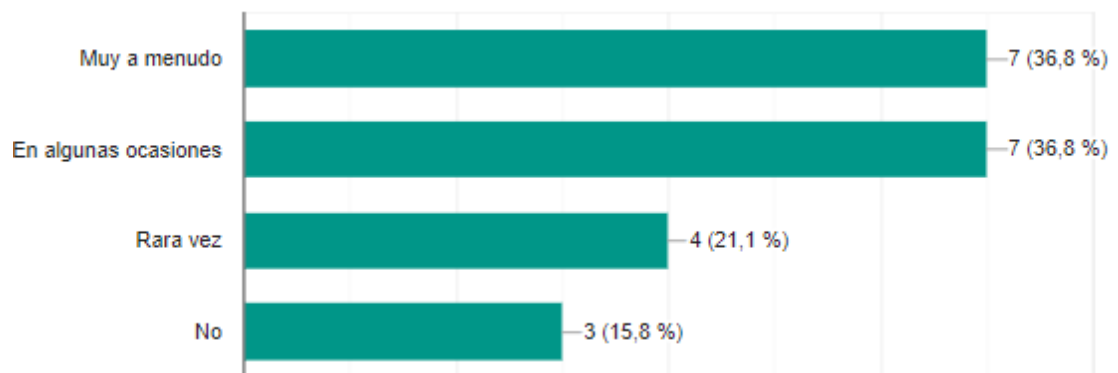


6. ¿Qué estrategias implementas en tus clases para volver a captar la atención de los alumnos en los momentos en que se distraen?

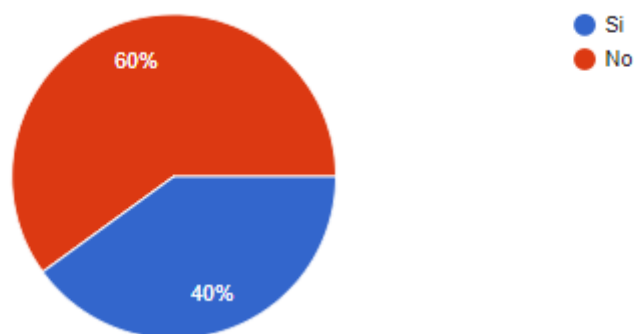
- Preguntas sobre la materia o actividades
- Les pido atención
- Ejercicios o actividades tipo juego
- Preguntas individuales, de esta manera han de estar atentos
- Actividades y talleres con movimiento
- Siempre que se distraen trato de callarme yo e incentivar que hablen ellos, ya sea presentando su tarea o haciéndoles una pregunta. Alguna tarea con canciones o videos siempre funciona también.
- Cambiar de actividad en poco tiempo , conocer sus necesidades y así hacer actividades que les gusten
- Cuñas durante las sesiones para reactivarlos
- Diferentes tipos de actividades, con distintos ritmos
- Preguntas dirigidas
- Alguna anécdota o explicación entretenida que les pueda llamar la atención sobre el tema
- Preguntarles por sus intereses e intentar adaptar el material
- Cambios de actividad
- Hacer preguntas, sugerir un juego
- Contar anécdotas, hacer actividades más llevaderas, actividades grupales...

- Cambiar la dinámica, el ritmo de la clase, el contenido, la variedad de las actividades, mantener la interacción entre el alumnado etc.
- Plantear las lecciones intentando enfocarlas desde un tema que pueda atraer la atención del grupo, etc.
- Hacer un breve descanso
- Procuo que tengan que participar en la actividad de forma que ellos sean el centro de la tarea
- Paro la clase durante un par de minutos y hablamos de temas varios. A veces hacemos estiramientos.

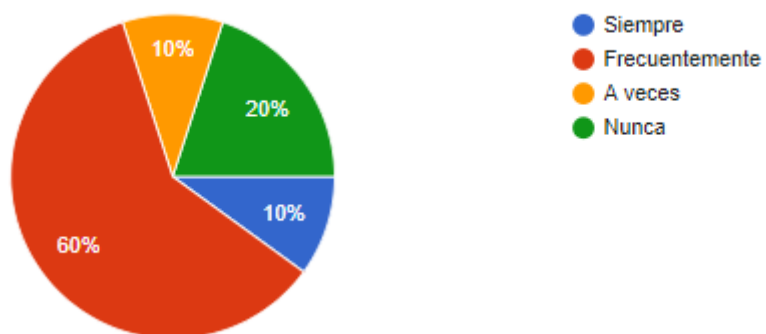
7. ¿Sueles incluir breves actividades lúdicas que requieran de cierto grado movimiento en las clases online que impartes?



8. ¿Conoces lo que son las "cuñas motrices"?



9. En caso de que conozcas las "cuñas motrices" ¿Sueles incluirlas en las clases online para la enseñanza de lenguas?



Anexo III:



CANCIÓN "YA VIENE EL CARTERO"

YA VIENE EL CARTERO,
¿QUÉ CARTAS TRAERÁ?
TRAIGA LAS QUE TRAIGA
SE RECIBIRÁN.

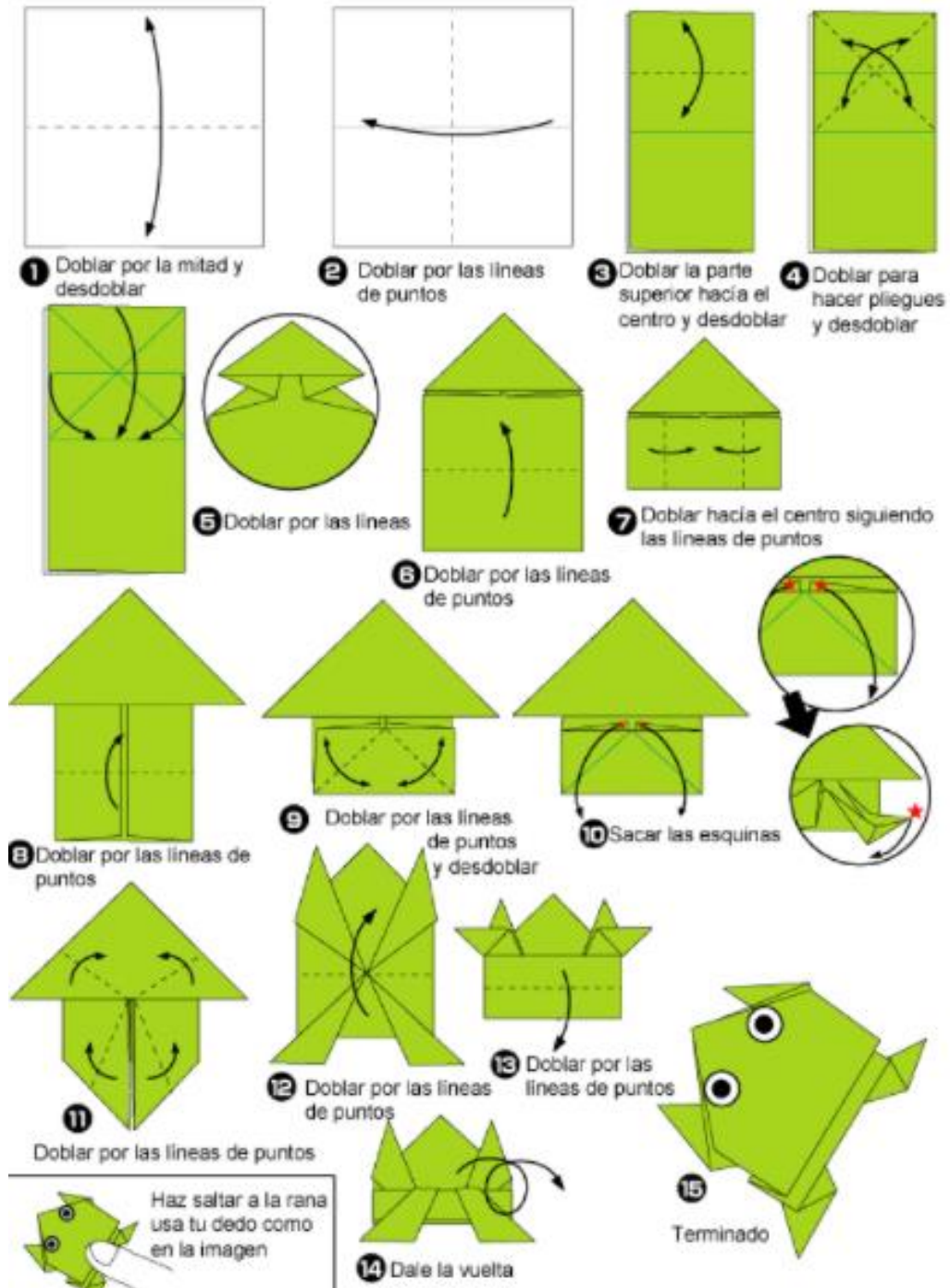


PON, PON
¿QUIÉN ES?
EL CARTERO



¿Y CUÁNTAS CARTAS TRAE?
(DECIR UN NÚMERO) ¡SIETE!
(CONTAR HASTA ESE NÚMERO)
UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO,
SEIS Y SIETEEE.

Rana saltarina



Comecocos

